Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 49 - LUGLIO 1996

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 14, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Nicola Bartolini Carrassi, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere romanticamente in un tempio buddista abbandonato, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy! Urd, la maggiore, è sempre impegnata a far sì che la timida sorella e l'impacciato studente abbiano occasioni romantiche 'da sfruttare'; Skuld, la minore, cerca invece di impedire che Belldandy e Keiichi possano vivere situazioni... 'troppo' romantiche! Ma il vero pericolo è costituito dalla demoniaca Marller, la cui missione è portare il caos sulla Terra: il suo ultimo attacco è stato a base di folletti ninja, che hanno messo a dura prova le energie delle tre dee...

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e sono due assi nell'uso - rispettivamente - di armi da fuoco ed esplosivi, ma loro seconda attività è ben più redditizia e pericolosa: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascarne le relative taglie! Ma la malvivente con cui hanno a che fare ora è un vero osso duro: si chiama Miss Goldie, è affiliata alla mafia italiana e sta introducendo negli Stati Uniti il *kerosine*, una nuova droga in grado di rendere la mente particolarmente suggestionabile. Per un'azione compiuta sotto l'effetto del malefico composto, Rally si trova ora braccata dalla polizia, mentre di fronte a lei si para Miss Goldie stessa...

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentarono di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica ma, sfortunatamente per loro, la razza a cui appartengono è ipersensibile all'acqua, e un semplice temporale rese inermi le due: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere, le aliene presero domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima, che da quel giorno venne bersagliata dal Consiglio Superiore delle Routine. Assembler, innamorata di Toshi, decide così di diventare umana e di fare la cantante, finché una sera...

NERIMA QUEEN

Ed ecco che prende il via il manga-nel-manga, ovvero la parodia 'cittadina' di **Sailor Moon** a opera di Kia Asamiya: si tratta di una vera e propria miniserie che ci accompagnerà per qualche mese, lavorata a quattro mani (sei?) da Kia Asamiya e Naoko Takeuchi, che delle Combattenti dei Ventitre Distretti ha curato immagine e look (leggi *character design e costumi*). Una parodia ufficializzata, quindi, dovuta a un sodalizio già in corso fra l'autrice di **Sailor Moon** e Michitaka Kikuchi, il braccio destro (o meglio, l'alter-ego) di Kia Asamiya, che ha contribuito alla caratterizzazione delle combattenti in marinaretta per la versione animata. Siamo quindi più che felici di presentarvi questo 'extra', raccomandandovi di calarvi il più possibile nell'atmosfera super-eroico-provinciale della storia: è come se ogni quartiere della vostra città avesse un supereroe!

NAGAREBOSHI SAKON

...E se la sorpresina Kinder di questo mese era **Nerima Queen**, non dimentichiamoci la seconda e ultima parte del racconto breve **Nagareboshi Sakon**, opera del mitico Ryoichi Ikegami. Molti sono già rimasti piacevolmente sorpresi dalla traccia base di questa storiella, incentrata sicuramente sul classico 'cavaliere solitario' di turno, ma con alcuni interessanti dati riguardanti l'epoca in cui i samurai inizavano il loro declino. E sappiamo che Ikegami ha sempre guardato con grande affetto a queste figure, la cui vita era basata sull'onore e sul dovere... Buona lettura!

ARRIVA KAPPA 50!

Il mese prossimo, il nostro caro vecchio **Kappa** raggiunge i cinquanta, ma è sempre più giovane! Cosa accadrà? Di tutto, a partire dall'aumento delle pagine (allo stesso prezzo!), all'inizio della serie regolare di **Calm Breaker** e all'arrivo del divertentissimo **Master Fo**, il *Gigi la trottola* degli Anni Novanta, un manga... animato!

DOSSIER

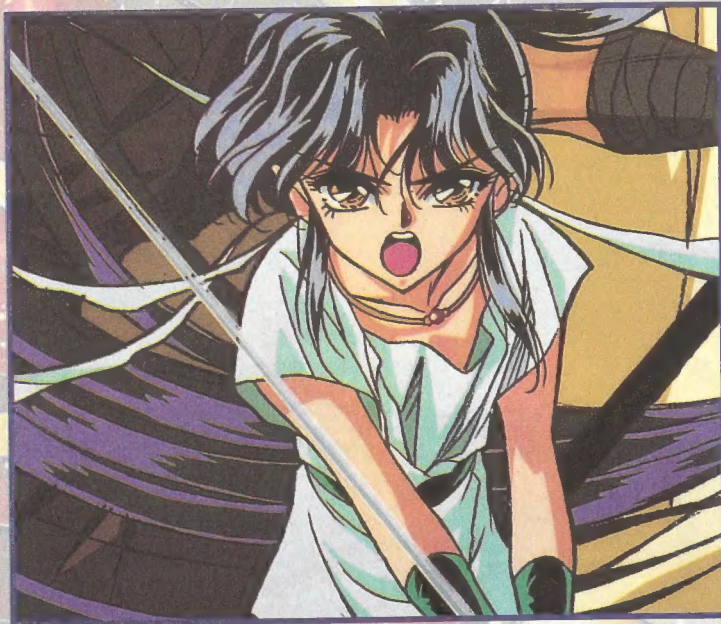
UNA PER TUTTE, TUTTE PER UNA
CLAMP!
MOKONA • NANASE • SATSUKI • MIKKU

a cura dei KAPPA BOYS

Quando uscirono i primi fumetti targati CLAMP, non era ben chiaro a chi appartenesse questo curioso pseudonimo. Il segno, perfetta evoluzione dello shojo manga, era sicuramente di una donna, ma le storie non avevano sempre il medesimo tratto e i personaggi sembravano spesso caratterizzati da anime diverse. In realtà CLAMP è la sigla che contraddistingue ormai da anni - e con crescente successo - un gruppo di ragazze di talento, cresciute nel mondo delle fanzine e perfettamente integrate nei meccanismi che regolano il mercato nipponico.

Contrariamente a tante colleghe, queste artiste hanno puntato ad affermarsi nel manga pop, scrollandosi di dosso la poetica degli anni Ottanta e l'autorialità di certe autrici troppo ermetiche. Tutto questo, però, senza rinnegare il fumetto per ragazze (scelta che ha invece contraddistinto l'opera di Rumiko Takahashi): come in un moderno 'feuilleton', CLAMP predilige un racconto lungo e romanzato alla narrazione per episodi autoconclusivi. Raggiunto il successo con **RG Veda**, le ragazze

godono ancora oggi di grande popolarità e spesso si divertono a entrare fisicamente nelle storie a fumetti che realizzano: ciò che porta questo gruppo fuori dagli schemi, però, è la varietà del pubblico che ha conquistato in questi ultimi anni. I fumetti giapponesi sono solitamente classificati in due grandi categorie, ossia shonen manga (indirizzati a un pubblico di ragazzi) e shojo manga (rivolti invece alle ragazze): CLAMP ha infranto il muro che tende a dividere i lettori secondo il sesso di appartenenza. Tra i fan più accesi, infatti, non troviamo solo ragazzine, ma anche tanti ragazzi: la nuova generazione le adora e in fatto di popolarità competono per il podio solo con Naoko Takeuchi e la sua **Sailor Moon**.

Prima che nascessero dissidi e lotte intestine (come nelle più celebri soap opera), CLAMP contava ben sette autrici, ma oggi calcano la scena solo Mokona Apapa (nata il 16 giugno del 1968), Nanase Okawa (2 maggio 1967), Satsuki Igarashi (8 febbraio 1969) e Mick Nekoi (21 gennaio 1969). Le leader ufficialmente riconosciute sono Mokona e Nanase, una formidabile coppia che ha dato vita alle serie più celebri di CLAMP, a cominciare da **RG Veda**, **X** e **Tokyo Babylon**. Mokona è la disegnatrice di punta del gruppo: tanto abile nel bianco e nero quanto nell'uso del colore, questa ragazza ha fatto scuola alle sue compagne di avventura e lo stile di disegno di CLAMP rispecchia con successo proprio il suo. Come succede solitamente in ogni staff, le autrici si sono specializzate in un ruolo ben preciso, che può sembrare riduttivo o alienante agli occhi di un occidentale, ma che in realtà è assai funzionale in termini di produzione. Nanase Okawa dirige lo studio e lavora alle sceneggiature, Mokona si occupa invece della caratterizzazione dei personaggi, della realizzazione delle scene particolarmente complicate e della stesura dei retini, Mick è l'assistente ai disegni, mentre Satsuki lavora come disegnatrice e... cuoca! Attualmente CLAMP sta lavorando contemporaneamente a ben quattro manga: **RG Veda** su "Wings", **X** su "Asuka", **Tokyo Babylon** su "South" e **Rayearth** su "Nakayoshi". Negli ultimi tempi, però, la salute cagionevole di Okawa ha costretto le affiatate autrici a un periodo di pausa forzata.

A dimostrazione del successo delle giovani autrici, è nato infine **CLAMP in Wonderland**, una vera e propria fiera dedicata a CLAMP con un piccolo evento cinematografico. Le quattro autrici hanno infatti lavorato come animatrici per la Sony e la Mad House producendo un curioso cortometraggio di sette minuti. Il filmato, che vede riuniti tanti celebri personaggi di CLAMP, è diretto dal regista di **Ningyo no Kizu** (uno dei capitoli sulla saga delle sirene di Rumiko Takahashi) e presenta anche due canzoni scritte da Nanase Okawa, già raccolte in un CD. Il character designer, inoltre, è lo stesso di **Tokyo Babylon**. **(MDG)**

Un ringraziamento speciale a Monica Carpino per aver collaborato alla stesura dell'intero dossier.

bibliografia

- 1989 • **Derayd**
- 1990 • **Cluster**
- 1990 • **20 Mensho ni Onegai**
- 1990 • **RG Veda**
- 1991 • **Combination**
- 1991 • **Tokyo Babylon**
- 1992 • **Gakuen Tokkei Duklyon**
- 1992 • **Chunhyan-Jun**
- 1992 • **Shirahime Shou**
- 1992 • **CLAMP Gakuen Tanteidan**
- 1992 • **X**
- 1993 • **Rex Kyoryu Monogatari**
- 1993 • **Miyuki-chan in Wonderland**
- 1994 • **Magic Knight Rayearth**
- 1995 • **Magic Knight Rayearth 2**

RG VEDA

Dal cielo cadranno sei stelle. Si trasformeranno in un'unica stella di tenebra che si opporrà al volere degli Dei. Ma sarà necessaria un'altra stella affinché il destino si compia. La famiglia di Ashura è stata sterminata, e dovrai essere tu a crescerla. Insieme voi vagherete per il mondo allo scopo di riunire le sei stelle che scacceranno il male dai cieli. Ma ci sarà qualcuno proveniente dall'oscurità che potrà controllare il movimento della volta celeste e delle stelle oscure. Voi crescerete nella fiamma scarlatta e sconfiggerete il male. La vittoria che conquisterete farà sì che il cielo non venga distrutto. Il vostro destino è ormai segnato: dovete riunire le sei stelle.

Con questa misteriosa e oscura profezia ha inizio **RG Veda**, una delle opere più belle e conosciute del gruppo CLAMP. La trama ruota attorno alla figura del giovane Dio Yasha, appartenente al clan che porta il suo stesso nome. Per adempiere alla profezia, il giovane si addossa l'incarico di risvegliare dal suo sonno centenario e proteggere la piccola Ashura, unica sopravvissuta ed erede del dimenticato clan del dio Ashura. Il compito di Yasha e di Ashura, legati dal doppio filo del destino, è quello di trovare gli altri quattro compagni che secondo la profezia si dovranno affiancare a loro, perché solo riunite, le sei stelle potranno distruggere l'usurpatore Taishaku-ten, imperatore celeste.

Il gruppo CLAMP, composto all'e-

poca da Nanase Okawa, Mokona Apapa, Mick Nekoi, Tamayo Akiyama, Satsuki Igarashi, Leeza Sei e Sei Nanao, basa completamente il suo **RG Veda** sulla mitologia buddista e, di conseguenza, su quella induista (da cui lo stesso Buddismo deriva). Basti pensare che il 'RIG Veda' altro non è che un testo sacro induista in cui sono raccolte numerose leggende legate all'intero pantheon di quella religione. Col passare del tempo, il Buddismo visse un periodo di espansione e, partendo dall'India in cui era nato, raggiunse perfino il Giappone. I nomi degli dei vennero adattati alla nuova lingua e le loro leggende iniziarono a radicarsi nella cultura giapponese. Denaturalizzati dalle loro origini, gli Dei indiani si stabilirono nel Regno Celeste del Buddismo, scambiando la loro aurea divina con una più terrena concezione di dio-guerriero a capo del proprio clan, lo stesso che normalmente avveniva per gli uomini sulla terra. Ovviamente il potere esercitato dagli dei non poteva essere nemmeno paragonabile a quello degli esseri umani! Con queste premesse risulta scontato che nel pantheon di **RG veda** molti dei nomi risultino derivati dal buddismo giapponese. Oltre alla radice divina, gli ingredienti che fanno di **RG Veda** un buon fumetto

sono da ricercare innanzitutto nella combinazione di una solida trama, ricca di personaggi carismatici (quasi tutti sono dei), una buona dose di mistero e uno stile artistico ineccepibile, ma non vogliamo dimenticare le spettacolari scene d'azione che ci accompagnano per tutta la storia.

La trama di **RG Veda** si basa su un canovaccio molto semplice. Si tratta fondamentalmente di una vendetta, resa più complicata dal fatto che tutti e sei i protagonisti sono condannati a vivere una non-esistenza finché non avranno sconfitto l'usurpatore Tenshaku-Ten.

Il primo numero del manga segue Yasha e Ashura nella ricerca dei loro quattro compagni. Lungo il cammino, i due avranno modo di incontrare odio, amore, amicizia, ma soprattutto misteri, preparandosi allo scontro che li porterà davanti al malvagio sovrano usurpatore e al compiersi della profezia. Dal canto suo, Tenshaku-Ten è un dio estremamente potente. E' riuscito a conquistare il

LE SEI STELLE

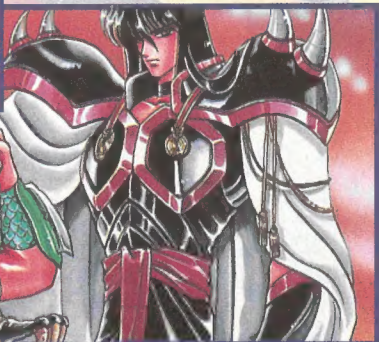
• ASUHRA

Nella storia, complice la struttura della lingua giapponese, non risulta chiara al lettore l'identità sessuale di Ashura: sia per comodità, sia perché l'aspetto del personaggio è alquanto femmineo, riterremo che si tratti di una bambina. Nella mitologia buddista, il dio Ashura viene rappresentato sia come un dio-demone, sia come un affascinante giovane dal sesso incerto. La bambina è l'unica sopravvissuta del clan Ashura ed è quindi l'erede diretta del primo re degli dei Ashura (Ashura-Oh). Nonostante abbia anagraficamente trecento anni (corrispondenti ai 17 della scala umana), l'aspetto che scelse per rivelarsi a Yasha (non appena lui ebbe dissigillato la barriera che la proteggeva) fu quello di un neonato. Attualmente, il suo aspetto è quello di una bambina di circa sei-sette anni e le sue azioni rispecchiano questa immaturità. Oltre a essere una delle sei stelle che secondo la profezia rovesceranno il regno di Taishaku-Ten, Ashura è l'erede della spada incantata Shura-Toh, anche se il fodero della stessa già le appartiene. C'è un lato oscuro nella profezia delle sei stelle che Yasha-Oh ascoltò dalle labbra di Kuyo (profetessa delle stelle), anche se abitualmente questo aspetto non viene rivelato: la donna profetizzò la sconfitta di Taishaku-Ten e la morte di Yasha per mano di Ashura. Ma facciamo un passo indietro... Il padre di Ashura, il fu Ashura-Oh, essendo il dio guerriero prottettore e imperatore del cielo, aveva intrapreso una guerra santa (Sei-Sen) contro il ribelle Taishaku-Ten, avido di potere e invidioso del suo trono. Grazie al tradimento di Shashi, moglie di Ashura-Oh, le forze imperiali vennero annientate e il dio imperatore fu ucciso. Shashi, risposatosi con il vincitore Taishaku-Ten, diede presto alla luce una coppia di gemelli: Ashura (figlia di Ashura-Oh) e Ten-Oh (figlio di Taishaku-Ten)! Non appena si accorse della diversità dei due bambini (la stirpe di Ashura è caratterizzata da orecchie a punta e occhi color ambra), la corrotta Shashi tentò invano di uccidere la figlia, ma questa si salvò rinchiudendosi in una specie di bozzolo protettivo. Fortunatamente, Yasha la trovò e la risvegliò rompendo i sigilli. Il carattere di Ashura è schizofrenico: convivono due personalità differenti in un unico corpo. Il lato oscuro di Ashura è quello che rispecchia la sua reale personalità: ha la mentalità di un individuo di trecento anni e l'aspetto di una diciassettenne. Il suo è un carattere crudele dai poteri molto più grandi rispetto alla sua apparente età. Fortunatamente, dopo il risveglio per mano di Yasha, la personalità oscura di Ashura è rimasta sopita per lasciare spazio a una bambina dal carattere dolce e insicuro che soffre per essere stata odiata e abbandonata dalla madre.

• YASHA

Yasha, o Yasha-Oh, è il dio re (o giovane anziano) del clan Yasha. In passato fu un Bushinshoh (dio guerriero-capo) del nord: il suo clan venne annientato da Taishaku-Ten dopo che, guidato dalla profezia, ruppe la barriera di potere che aveva sigillato Ashura. Adesso, nonostante abbia soltanto cinquecento anni, è il padre adottivo della bambina. La spada che brandisce ha il nome di Yama-Toh ed è in sintonia con la spada Sura-Toh controllata da Ashura. La piccola Ashura prova un senso di colpa nei confronti di Yasha perché è convinta di essere la causa della distruzione del clan Yasha e della conseguente solitudine del suo genitore adottivo. Yasha e Ashura sono

RG Veda © CLAMP/Shinshokan

del clan Yasha si chiamava Yama, mentre Ashura non ebbe mai altri nomi poiché nacque dopo che tutti i membri del suo clan furono annientati da Tenshaku-Ten). La razza degli dei ha una vita più lunga rispetto a quella degli umani, ma non è né invincibile, né eterna: hanno comunque poteri che gli umani non possono nemmeno immaginare. La loro unica eternità consiste nel nome: visto che gli eredi del re di un clan acquisiscono sempre il nome del loro trono sconfiggendo il precedente Imperatore Celeste, il potente dio Ashura-oh. A questo punto della storia occorre spendere due parole per spiegare l'ordinamento interno su cui si basa un clan. Esistono numerose famiglie all'interno del Regno Celeste: il leader di un clan viene comunemente chiamato 'anziano' (o 'giovane anziano' se si presenta il caso), e chi riceve la nomina acquisisce anche il nome del clan a cui appartiene. Per fare un esempio, il capo del clan Ashura assume il nome di Ashura-oh, e similmente Yasha-oh è il nome del capoclan degli Yasha (per la cronaca, prima di diventare il capo predecessore, si può affermare che il dio sia eterno e permanente. **RG Veda** è una storia complessa che si snoda all'interno di un mondo articolato. Affianca la buona trama uno stile che definire dei migliori è riduttivo. Nonostante le pagine siano in bianco e nero, come nella tradizione del fumetto giapponese, le ombre e i retini creano colori dove a tutti gli effetti non esistono. Di rilievo, infine, le scene d'azione: le spade con cui combattono apparentemente gli dei sono in realtà il veicolo con cui viene incanalato e direzionato il potere divino che si manifesta sotto forma di onde d'urto. **(BR)**

MIYUKI

Miyuki © CLAMP/Kadokawa/Movic/Sony

C'era una volta Miyuki, una ragazzina come tante divisa tra la scuola, il cinema e le uscite con le amiche; come in una favola, però, un giorno la sua vita ebbe una svolta a dir poco radicale. Mentre studiava tranquilla nella sua cameretta, infatti, Miyuki si è vista sprofondare all'interno del suo letto e scomparire nel nulla. La ragazza si è ritrovata improvvisamente in uno strano mondo, simile in tutto e per tutto al paese delle meraviglie descritto dal britannico Lewis Carroll nel 1865. Le differenze con le bizzarre terre del romanzo di Alice, però, saltano subito agli occhi di tutti i lettori (e gli spettatori) di questa serie di CLAMP. Il bianconiglio frettoloso, il cappellaio matto, lo stregatto e tutti gli altri personaggi sono in questo racconto delle semplici ragazze vestite e truccate come in una recita. Miyuki, neanche a dirlo, sarà il bersaglio di queste provocanti ninfe. Alcune la sfideranno a ma-jong, altre a scacchi e altre ancora in combattimento, ma tutte dimostreranno per la ragazza un'attenzione del tutto particolare. CLAMP tocca con mano un argo-

molto legati: tra loro corre lo stesso sentimento che esiste fra padre e figlia.

• RYU-OH

Ryu-Oh è il dio re del clan Ryu (Drago) e il Bushinshoh dell'Ovest. Dopo aver ereditato questa posizione a causa della malattia del nonno (sua madre, il precedente Bushinshoh, venne assassinata dai demoni quando lui era ancora piccolo. Suo nonno, che si era ritirato, aveva così ripreso l'incarico di leader del clan), si è unito a Yasha e Ashura nel loro viaggio per sfidare a duello il giovane anziano: Yasha, infatti, ha la reputazione di essere il più forte Bushinshoh del mondo. Ryu-Oh è uno dei pochi personaggi a non avere un passato triste e probabilmente è stato inserito in questa storia per alleggerire la gravità di alcune situazioni. L'unica cosa che sembra preoccuparlo è la quantità di cibo che riesce a trangugiare la golosa Ashura.

• KARURA-OH

Karura-Oh è la dea regina del clan Karura, nonché Bushinshoh del Sud. Unisce le sue forze a quelle di Yasha nella ricerca delle sei stelle, desiderosa di distruggere Taishaku-Ten. Lo spirito di vendetta che la anima è basato sul fatto che tempo prima, sua sorella Karyoh-Binga fu crudelmente uccisa da Taishaku-Ten. Karura-Oh porta costantemente appollaiato sulla spalla Garuda, un volatile d'oro magicamente incantato che condivide la sua energia vitale e che la protegge.

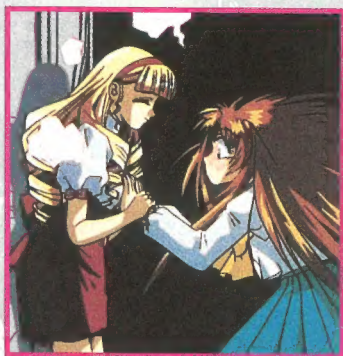
• SOHMA

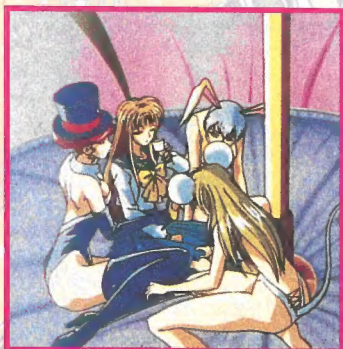
Sohma è l'ultima sopravvissuta del clan Sohma, distrutto da Taishaku-Ten per paura di una leggenda: la tradizione vuole infatti che solo un Sohma possa donare a una persona da lui scelta la vita eterna. Sohma si salvò dalla morte grazie all'aiuto di Kendappa-Oh. In seguito le fu affidato dalla dea Kissho-Ten l'incarico di salvare Yasha-Oh. La dea Kissho-Ten, ultima figlia dell'imperatore celeste e ora moglie di Bishamon-Ten (generale di Taishaku-Ten), decise di inviare Sohma in aiuto a Yasha poiché non riusciva più a sopportare la crudeltà del regno di Taishaku-Ten.

• KENDAPPA-OH

Kendappa-Oh, chiamata Gakushi no Kimi o Signora della musica, è un'arpista di corte nel palazzo di Taishaku-Ten. Il suo ruolo è alquanto misterioso. Serve Taishaku-Ten lealmente, nonostante suo padre sia stato ucciso proprio da lui durante la Sei-Sen. Nonostante Kendappa-Oh sia una delle sei stelle, non ha motivo di unirsi al gruppo di Yasha. All'apparenza è una persona dolce, ma occasionalmente mostra una malizia glaciale. Persino Yasha-Oh, il più forte dei Bushinshoh, diventa un gioco per lei. Kendappa-Oh ha provato per molti anni odio cieco nei confronti di Yasha per via della madre: la donna, infatti, pur avendo un figlio della stessa età di Yasha, si innamorò perdutamente di lui (quando ancora si chiamava Yama) fino a morirne di crepacuore. Apparentemente Kendappa-Oh sembra aver finalmente superato l'odio che provava nei confronti di Yasha, ma non perde occasione per farlo sentire in colpa.

• KUJAKU

Sulla figura di Kujaku aleggia un alone di mistero. A

mento che nel nostro paese sarebbe oggetto di facili moralismi, ma che in Giappone è particolarmente esplorato (soprattutto negli shojo manga). La ricerca di una propria identità sessuale è qui vista in maniera brillante e scanzonata, e **Miyuki-chan in Wonderland** (questo il titolo originale) sembra una parodia soft-erotica a metà strada tra **Little Nemo** (Vittorio Giardino docet) e la già citata Alice. Ancora oggi si racconta di come Miyuki sia riuscita nel momento più imbarazzante a tornare inspiegabilmente nel suo mondo.

(AP)

detta sua, non è un uomo Taishaku-Ten, ma nemeno una delle sei stelle. Sostiene di essere un semplice attore girovago, ma conosce stranamente molte cose che nessun altro sa. I suoi occhi sono viola, caratteristica dei demoni. Possiede anche un paio di ali che rivelerà nel corso della storia.

• TAISHAKU-TEN

Taishaku-Ten è il cattivo della situazione, colui che si è guadagnato il trono del Ten-Tei (dio imperatore) sconfiggendo le armate del precedente imperatore, Ashura-Oh. E' estremamente potente e ai suoi ordini rispondono ben quattro Shitennoh che hanno il compito di proteggerlo. Gli Shitennoh sono di rango più alto rispetto ai Bushinshoh: a ognuno di essi è infatti assegnato un Bushinshoh per controllare le quattro direzioni (Nord, Sud, Est e Ovest) del regno celeste. Oltre i limiti del regno celeste è situato l'I-Kai, l'altro mondo, governato dai demoni. Inutile ricordare che lo scopo dei demoni è proprio quello di invadere il regno celeste.

(BR)

TOKYO BABYLON

Pur essendo una storia di caccia ai demoni, **Tokyo Babylon** preferisce concentrarsi maggiormente sulle vicende personali e sui sentimenti dei personaggi, piuttosto che sulla violenza e sull'azione. Il volume **0 T.Y.O.** ruota attorno alla famiglia Sumeragi, di cui fanno parte Subaru e la sorella Hokuto: i due ragazzi appartengono alla tredicesima generazione del celebre clan di esorcisti e sono spesso impegnati ad aiutare coloro che hanno problemi con l'occulto. Subaro ha 16 anni ed è specializzato nello sbarazzarsi delle creature che infestano le abitazioni: per far sì che gli spiriti maligni tornino nel loro mondo, il ragazzo compie un particolare rito di purificazione. A movimentare la storia ci pensa sempre l'amico Seishiro Sakurazuka (o Sei-chan, come ama chiamarlo Hokuto), che sembra nascondere dietro un volto sorridente una personalità oscura. Il ragazzo lavora come veterinario a Shinjuku, noto quartiere di Tokyo, e dimostra un affetto molto grande per Subaro, che ricambia il sentimento: la loro amicizia è talmente ambigua che Hokuto preme perché si fidanzino, nonostante siano due uomini. Nel volume **1 Babel**, i ragazzi sono coinvolti in un nuovo caso: una donna è posseduta dal maligno e Subaru interviene pronunciando alcune formule magiche (scoprendo che l'essere albergava semplicemente nel vestito). E' quindi la volta di una ragazza precipitata dal tetto di un edificio. Subaru è chiamato a investigare su alcuni strani fenomeni che avvengono sulla torre di Tokyo: una volta giunto sul posto, il giovane è colto dall'impulso di buttarsi nel vuoto, ma Seishiro lo salva. Nel primo pomeriggio, lo spirito di un'attrice compare innanzi a loro: la donna, chiamata Kazue Kato, odia a tal punto Tokyo da volersi vendicare sui suoi abitanti. Subaru cerca di capire le ragioni di tanto astio e inizia a parlare con lo spirito: la donna non era mai riuscita a emergere nel mondo dello spettacolo nonostante le sue capacità e viveva in un piccolo scantinato ai piedi dei grandi grattacieli della capitale. Uno scontro con un'attrice più affermata l'aveva spinta al suicidio, e ora albergava disperata nel nostro mondo. Grazie a Subaru ritornerà nella sua dimensione. Il volume **1.5 Destiny**, invece, si apre con un sogno di Subaro, che vede se stesso nel passato vestito col costume dei capi del clan Sumeragi. Al centro della storia troviamo un ciliegio dai fiori rosa, poiché pregno del sangue di una ragazza arsa viva ai suoi piedi. La leggenda vissuta nel sogno viene raccontata nel presente da Seishiro, lasciando il protagonista con un senso di déjà-vu. **(MDG)**

OPERE MINORI

20 Mensho ni Onegai © CLAMP/Kadokawa

SHIRAHIME SHOU

Questo libro è una raccolta di tre brevi storie che hanno come soggetto la neve. Racconta una leggenda che la neve non sia altro che lacrime di una bianca principessa. L'opera potrebbe non attrarre molti poiché, per sottolineare l'atmosfera sentimentale creata dalla neve, gli sfondi sono sempre neri. Le storie, comunque, sono piacevoli e romantiche.

CLAMP GAKUEN TANTEIDAN

Una commedia leggera che ha come protagonisti tre giovani studenti un po' schizzati. Nokoro, Soo e Akira infatti imperversano all'interno della 'Scuola Elementare CLAMP' dopo avere fondato una propria agenzia investigativa con lo scopo di aiutare le giovani studentesse a ritrovare i loro oggetti smarriti. Nokoro è il figlio minore della famiglia Imonoyama (la stessa che ha fondato la scuola CLAMP) ed è il capo del gruppo, Soo è il vice presidente e Akira è il segretario. Quest'ultimo è anche il protagonista del fumetto **20 Mensho ni Onegai**, in cui fa la parte di un ladro gentiluomo. La storia si svolge nello stesso mondo di **Duklyon**.

20 Mensho ni Onegai © CLAMP/Kadokawa

20 Mensho ni Onegai © CLAMP/Kadokawa

NIGHT HEAD

Fumetto tratto da una serie di telefilm trasmessi a tarda notte in Giappone. Racconta la storia di due fratelli che vengono rinchiusi in un laboratorio a causa dei loro poteri psichici e di cosa succede loro una volta fuggiti. La storia non è originale di CLAMP, ma è scritta da Lita Joji, sceneggiatore della serie TV, da cui è stato tratto anche un romanzo in cinque parti. **(AP)**

X

X © CLAMP/Asuka

Kamui Shiro ha quindici anni e studia in un liceo giapponese. Potrebbe essere un ragazzo come tanti, ma nelle sue mani è racchiusa una forza al di là di ogni immaginazione: i suoi incredibili poteri psicocinetici decreteranno infatti quale sarà il destino del mondo intero. Kamui è arrogante e spavaldo, non ama particolarmente la compagnia e approfitta delle capacità che madre natura gli ha concesso senza alcun ritegno: la storia ha inizio con il suo ritorno a

Sette domande a Clamp

Qual è il significato di X?

Ci sono molti significati. Può rappresentare la croce cristiana o l'incognita nelle formule scientifiche. C'è persino un narcotico chiamato X. Be', forse il titolo del nostro fumetto riassume proprio questi tre significati.

Cosa rappresenta il 'giorno promesso' del 1999?

Come apprendiamo dalla rivelazione all'apostolo Giovanni durante il suo esilio a Patmos, nonché dalle premonizioni di Nostradamus, il giudizio finale è chiamato il 'giorno promesso'. Dalla tradizione cristiana non sappiamo quando arriverà, ma in base a storie riguardanti l'ultima Guerra Mondiale e alla teoria di altre religioni si può ipotizzare la fine del mondo per il 1999.

Qual è la differenza tra i sette sigilli e i sette messaggeri?

I sette messaggeri appartengono allo schieramento di Kanoe (denominato Drago Terrestre e rappresentante il male), mentre i sette sigilli appartengono allo schieramento di Hinoto (denominato Drago Celeste e rappresentante il bene).

Hinoto e Kanoe sono davvero sorelle?

Sì, nonostante non si assomiglino affatto.

Sorata va a scuola?

Ha fatto domanda per lasciare la scuola. In questo momento si sta prendendo una pausa.

Kamui è un essere umano?

Nonostante i suoi occhi siano troppo grandi per un essere umano (ride) è davvero un uomo.

Corre voce che appariranno in X anche i personaggi di altre serie...

Siete ben informati. Posso anticiparvi che entreranno in scena sicuramente i tre protagonisti di **CLAMP Gakuen Tanteidan**: in quella occasione mostreremo la pianta della scuola (un vero e proprio pentacolo).

Tokyo dopo sei anni di volontario esilio. Prima di morire tra le fiamme, infatti, la madre lo aveva spinto a raggiungere la capitale per permettere al suo destino di compiersi: il fulcro di **X** è proprio nell'inquietante premessa, che preannuncia l'imminente giudizio universale. Gli altri personaggi della serie grafitano tutti inesorabilmente attorno a Kamui, a cominciare dalla deliziosa Kotori Monou che ne sogna addirittura l'arrivo. La ragazza e l'introverso Fuma, suo fratello, sono amici d'infanzia del protagonista: è stata proprio la morte di Saya, loro madre, a spingere la madre di Kamui a lasciare Tokyo con il giovane figlio. L'assassinio della donna è stato ordito da terribili forze oscure, le stesse che oggi monacciano il clan dei Togakushi, al quale i tre ragazzi sono fortemente legati. Attorno a Kamui ruota anche la principessa Himoto, una veggente muta e cieca dall'aspetto bembino: è proprio in un sogno che la donna vede il protagonista distruggere il nostro mondo. Servendosi dei propri poteri medianici, nonché dell'aiuto di due misteriosi esper (Arashi e Saiki), la principessa si impegna a proteggere Kamui dalle forze del male: il ragazzo sarà infatti chiamato a compiere una scelta tra l'angelo salvatore e il demonio. Solo se il ragazzo saprà rinunciare alle tentazioni del maligno potrà evitare la distruzione dell'umanità. Nel perfetto stile che contraddistingue ormai l'opera di CLAMP, **X** trova i suoi punti di forza nell'intreccio narrativo e nelle scene di battaglia. Le autrici suggeriscono al lettore il verificarsi degli eventi, ma non mostrano mai direttamente le carte, e i loro personaggi rimangono sempre ambigui: pur immaginando che Kotori e Fuma siano dotati di poteri extrasensoriali, per esempio, non ne abbiamo mai la certezza assoluta. Nanase Okawa, la sceneggiatrice, semina per tutta la storia piccoli tasselli apparentemente insignificanti che riscopre poi a distanza di tempo creando continui colpi di scena. Le battaglie sono a dir poco epiche e gli scontri a base di poteri psicocinetici sono altamente suggestivi, merito anche dei disegni di Mokona Apapa.

(MDG)

REX

Rex © CLAMP/Rex

Correva il 1993 quando, sull'onda del successo del romanzo **Jurassic Park** di Michael Crichton, uscì al cinema l'omonimo film, per la gioia di tutti i botteghini. Tutto l'anno successivo fu all'insegna del dinosauro, tanto che era possibile trovarli anche nella minestra in brodo sotto forma di pasta sagomata. Molte furono le produzoni cinematografiche e fumettistiche legate al tema giurassico, ma solo poche riuscirono ad avere quel minimo di spessore che permetteranno loro di essere ricordate in futuro. Per il popolo del Sol Levante una di queste è **Rex**, un filmetto un po' sdolcinato avente come protagonista un cucciolo di tirannosauro dagli occhioni dolci. Le CLAMP hanno avuto l'onore di trasformare in manga la storia scritta da Masanori Hata. Grazie al padre paleontologo, la piccola e solitaria Chie Tateno raggiunge una 'valle nascosta' in cui rinviene alcune uova di dinosauro. Naturalmente, la bambina - appassionata di disegno e di animali - non perde l'occasione di portarle con sé nel mondo civile dove, dopo poco, viene alla luce il tenero (?!) cucciolotto di Tyrannosaurus Rex. Mentre nel film la storia prende una piega realistica - con tanto di sfruttamento dell'immagine del dinosauro a scopi commerciali - le CLAMP optano per un finale più trasognato e con tanto di lieto fine dichiarato a lettere cubitali. Leggermente sotto tono fondali e retinature, belle come sempre illustrazioni e copertine. **(AB)**

Rex © Rex

Otto domande a Carlo Rambaldi

Com'è avvenuto il primo contatto tra lei e la casa di produzione giapponese che ha finanziato Rex?

Prima di coinvolgermi direttamente, la Kadokawa Production aveva affidato a una ditta americana il compito di realizzare il Rex (sarebbe forse meglio dire 'i Rex', dal momento che il dinosauro vive tre differenti età: neonato, due anni e cinque anni). Dopo diciotto mesi - e un esborso di sei milioni di dollari - la Kadokawa Production si accorse che la ditta non aveva combinato niente di buono per iniziare le riprese. Disperati, si rivolsero a noi. Ci accordammo per molto meno e con l'impegno di dover finire tutto in tre mesi: volevano infatti uscire con il film in Giappone almeno un mese prima dell'avvento di **Jurassic Park**. Nel tempo prestabilito realizzammo cinque copie per dinosauro, così da avere diverse possibilità di animazione, per un totale di quindici dinosauri! Ci trasferimmo tutti in Giappone nel febbraio del 1993: Hokkaido era coperta di neve e di notte il termometro rasentava spesso i 28-30 gradi sottozero!

Come sono stati i rapporti di lavoro? Ricorda qualche aneddoto sulla lavorazione del film?

La gomma dei dinosauri si bagnava in continuazione e poi gelava, riducendo la morbidezza e lacerandosi nei punti di trazione. Per non bloccare le riprese, che procedevano frenetiche, eravamo costretti a continui rattoppi! Per guadagnare tempo si girava solo una inquadratura buona, poi si passava a un'altra scena. Immaginatevi lo stupore mio e degli americani, abituati a veder girare almeno tre inquadrature buone! Con i giapponesi non c'è stata nessuna incomprensione o difficoltà di rapporti: qualunque cosa chiedessimo, si facevano in quattro (in fondo li avevamo salvati da una situazione disperata).

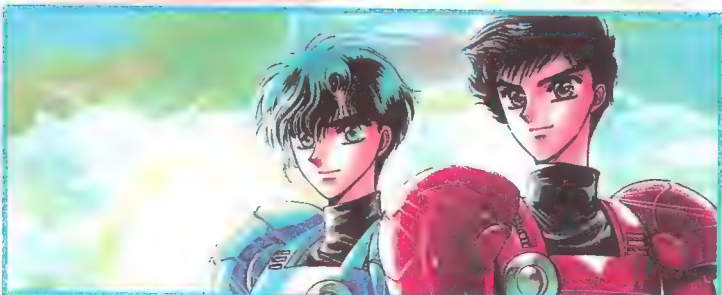
Qual è stata la richiesta più accorata

GAKUEN TOKKEI DUKLYON

Duklyon © CLAMP/Kadokawa

Duklyon © CLAMP/Kadokawa

Oltre alla produzione seria di CLAMP, troviamo diverse storie che le quattro autrici realizzano per divertimento e che spaziano tra i generi più disparati mostrando una vena comica molto forte: **Duklyon** è proprio una di queste. Nata come parodia dei vari telefilm di supereroi, la serie ci presenta situazioni davvero paradossali e risulta molto piacevole alla lettura (nonostante non presenti una grande cura nei disegni).

In un Giappone di un imprecisato futuro, sorge una vera e propria città scolastica, che prepara gli studenti dall'asilo fino all'università: il suo nome è CLAMP Gakuen (Scuola CLAMP, ogni riferimento alle autrici è puramente casuale...). Questa importante istituzione è stata presa di mira dalla malvagia organizzazione segreta del centro commerciale Imonoyama, che vuole usarla come base da cui partire alla conquista dell'intero pianeta. Ma gli studenti non hanno nulla di cui temere, perché a difenderli è stato costituito il corpo speciale di polizia scolastico **Duklyon**. Kentaro Igashikunimaru e Takeshi Shukaido sono i due studenti (al primo anno di liceo) che si trasformano negli invincibili super poliziotti in armatura. I ragazzi sono affiancati dalla graziosa Erii Chusonji, che costituisce il membro di supporto della squadra. Quando la scuola è in pericolo, gli altoparlanti mandano in onda una canzone, il cui testo è costruito come una vera sigla da telefilm, con frasi che esortano i due super poliziotti al combattimento: un vero e proprio segnale che invita i ragazzi a entrare in azione. I nemici di turno sono un gruppo di esaltati che portano il loro attacco nei posti più impensati (come l'asilo o la sala mensa): vestiti con ingombranti costumi, vengono prontamente sconfitti nel giro di pochi secondi. A capo della malvagia organizzazione troviamo Kotobuki Sukiyabashi, nella realtà un tranquillo studente compagno di classe di Takeshi e Kentaro: il giovane ha una tremenda cotta per Erii e, a causa di questo amore, la serie si trasforma da un fumetto fantascientifico a una vera e propria soap opera dal finale a sorpresa. Oltre ai già citati personaggi, fanno capolino anche i protagonisti di altri fumetti delle CLAMP: le storie di queste popolari artiste sono infatti inserite in un universo comune e i personaggi delle varie serie interagiscono spesso fra loro. La CLAMP Gakuen, poi, è presente in ogni storia e, anche se non ricopre un ruolo importante ai fini della vicenda, è menzionata più volte dai personaggi. **(AP)**

Duklyon © CLAMP/Kadokawa

da parte di soggettista, sceneggiatore, regista e produzione?

Il dinosauro doveva avere una grande umanità. Il risultato è stato ottenuto, e il film, durante il primo mese di programmazione, ha raggiunto un incasso di trenta milioni di dollari. Un successo simile non si era mai verificato in Giappone!

Per quali scene sono stati utilizzati i differenti dinosauri?

Il più piccolo è servito per le scene della schiusura, quello di mezzo (alto 50 cm) è stato utilizzato per la prima infanzia con la bambina, mentre il più adulto (130 cm) come amico maturo.

CLAMP ha realizzato il fumetto di Rex. Vi siete mai incontrati di persona?

No. Credo che abbiano basato il loro lavoro sulle foto di scena.

Aveva già lavorato per il Giappone?

E' stato il mio primo film per il mercato nipponico. Sarei felice di ripetere l'esperienza, ma solo se i tempi di lavorazione fossero meno stretti.

Quali sono i suoi progetti futuri?

Attualmente sto lavorando al pilota di un cartone animato intitolato **Astrokids** per la RAI-Sacis. Sono personaggi extraterrestri di mia invenzione: se l'esperimento andrà bene seguirà una serie di 26 episodi della lunghezza di 18 minuti cadauno. Un programma che equivale a ben sei lungometraggi!

Vedremo mai Rex in Italia?

Forse, ma in coda al circuito mondiale: il commercio di videocassette pirata non ci fa onore all'estero.

Rex © Rex

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

RAYEARTH © CLAMP/Kodansha

Non insensibili al successo riscosso dalla collega-concorrente Naoko Takeuchi con **Sailor Moon**, le CLAMP decidono di rimboccarsi le maniche e mettersi al lavoro per creare una serie dedicata alle ragazzine in età scolastica. E' il 1994 quando esce, sulle pagine del mensile "Nakayoshi" della Kodansha, **Magic Knight Rayearth**, una breve saga fantasy in tre volumi avente come protagoniste tre ragazzine di nome Hikaru, Umi e Fu, le cui peculiarità somatico-carateriali ricordano quelle delle autrici. Fra i comprimari importanti emerge addirittura il coniglietto-elfo Mokona, omonimo di una delle sue creatrici. L'idea è basata su un classico evento-scatenante del fantasy moderno: persone del nostro mondo che vengono scagliate in una dimensione parallela popolata da maghi e guerrieri. Le tre ragazzine intraprendono un lungo viaggio al salvataggio della Principessa Emeraude, colonna portante di Sephiro, un mondo precipitato nel caos. Hikaru, Umi e Fu 'crescono' come i personaggi di un gioco di ruolo (i riferimenti a **Dungeons & Dragons** sono parecchi, spesso anche nelle battute fra personaggi), e di episodio in episodio imparano a usare la magia dei loro nomi (Hikaru = luce; Umi = mare; Fu = vento), le armi Evoluzionarie (che accrescono il loro potere proporzionalmente all'acquisizione di esperienza del possessore) e a usare i tre potenti Mana-guerrieri, Rayearth delle Fiamme, Selece dei Mari e Windam dell'Aria (gigantesche armature autocoscienti che ricordano i mega-robot della tradizione animata nipponica). Già a questo punto, le CLAMP si distaccano completamente dagli schemi narrativi della concorrente 'in marinaretta' e puntano tutto sull'avventura, sull'amicizia di tre ragazzine conosciutesi per caso in un mondo ostile e costrette a portare sulle spalle il non indifferente fardello della salvezza di un intero popolo. Fra uno scontro e l'altro, inframmezzato da buffe scenette di vita (quasi) quotidiana, la serie giunge al termine con un colpo di scena e una rivelazione inaspettata che trasformano radicalmente il senso di tutto il fumetto, lasciando l'amaro in bocca al lettore.

E' anche grazie a questo che l'anno successivo Hikaru, Umi e Fu tornano sulle pagine di "Nakayoshi" con **Magic Knight Rayearth 2**, una nuova miniserie in tre volumi in cui le ragazzine tornano a Sephiro per risolvere un nuovo problema: la morte della Principessa Emeraude ha destabilizzato la natura magica e pacifica del mondo, e altri tre paesi (in realtà mondi interdimensionali) iniziano a interessarsene. Si parte così per una lunga avventura alla ricerca di una nuova 'colonna portante', in una saga a metà strada fra la favola, il fantasy, il genere robotico e le avventure matsumotiane tipo **Uchu Senkan Yamato**. Una miscellanea che solo un gruppo come le CLAMP avrebbe saputo gestire, grazie a una passione sfrenata per i cartoni animati degli anni Ottanta.

Pur non avendo goduto di un successo sfrenato, le tre guerriere di **Rayearth** sono entrate nel cuore e nell'immaginario del pubblico. Complice della non fragorosa popolarità è stata la serie animata televisiva che, deformando eccessivamente il design dei personaggi, non ha saputo rendere giustizia all'inconfondibile stile delle CLAMP. Alcune indiscrezioni rivelano che la casa produttrice di **Godzilla** (la Toho) avesse richiesto alle autrici il permesso di trasformare in un film dal vivo la loro saga fantasy, senza però giungere all'accordo definitivo. La sola versione 'dal vivo' di **Rayearth** è un breve short realizzato per pubblicizzare le bambole riproducenti le fattezze dei personaggi della serie. Grande successo per il morbido peluche del candido Mokona. **(AB)**

KAPPA VOX

QUANDO SOFFIA IL VENTO

(Kaze ga Fuku Toki - When the wind blows)
Animazione, Giappone
© ?
Multivision, 87 min, lire 29.900

In videoteca ci sarete passati davanti chissà quante volte snobbandolo, sbagliando per almeno due motivi: vi siete persi un film davvero eccezionale, e vi siete persi un film che - nonostante la produzione inglese - conta su un'ottima regia giapponese. Jimmy T. Murakami dirige questo lungometraggio animato (basato sul fumetto di Raymond Briggs) con molta poesia, cosa incredibile dato il tema che tratta. I due protagonisti sono due anziani coniugi che abitano nella tranquilla campagna inglese, fra faccende domestiche ed eventi del tutto quotidiani, sempre fiduciosi nelle autorità e nelle notizie che giungono loro tramite giornali e radio. Questa pacata routine rischia di essere interrotta da un evento che, per Lim e Hilda, sembra distante sia nello spazio, sia nel tempo, e cioè l'inizio di un conflitto nucleare. Una tematica tristemente celebre su scala mondiale, quindi, ma molto più legata al Paese del Sol Levante, che con l'atomica ha dovuto fare i conti di persona. Sul piano della tecnica, la qualità del film è molto alta, e la regia ci permette di entrare nella vita dei due vecchietti senza il minimo sforzo. Ipnotici e rilassanti i dialoghi, gradevole e fluida l'animazione. Tutta da vedere la singolare sperimentazione legata agli sfondi: i personaggi a cartone animato si muovono all'interno di una casetta tridimensionalissima, un modellino in scala (ripreso fotograficamente, anche in movimento) che riproduce fedelmente l'abitazione disegnata da Raymond Briggs nel fumetto. Per espandere i propri orizzonti visivi e culturali. **AB**

CRUSADE

storico, Giappone
© Yamane/Sadagane/Shueisha
Shueisha, ¥ 400

Siamo nell'anno 1187, in un'ipotetica realtà storica, e lo stato della chiesa sta muovendo la crociata contro i popoli che credono in altre religioni. Il fumetto ha inizio dopo una dura battaglia navale fra i cristiani e l'esercito dell'isola di Minoa (Creta): fra i relitti della flotta minoica sconfitta, l'unica sopravvissuta risulta essere la principessa Elcide, che viene prontamente catturata dall'esercito cristiano e portata a Costantinopoli per essere giudicata. Giunta nella città cristiana, la principessa viene interrogata e rinchiusa nelle prigioni sotterranee. Tutti la credono una fanciulla indifesa e nessuno immagina che sia stata proprio lei a guidare la flotta: mentre si trova in prigione, Elcide escogita un piano di fuga. Quando il libidinoso re di Costantinopoli le fa visita per approfittarsi di lei, la ragazza si libera delle catene e usa il monarca come scudo per coprirsi la fuga. Una volta rientrata in patria - con al seguito il giovane Valerius Anthios e un gruppo di mercenari -, Elcide decide di contrastare con tutti i mezzi la carneficina perpetrata dall'esercito cristiano. Il fumetto è disegnato in maniera egregia (ricco di particolari e retini) dal giovane talento Kazutoshi Yamane, ed è scritto da Shinji Sadagane. Dal punto di vista tecnico, il volume è più che interessante, ma l'opera scade dal punto di vista della documentazione storica: ogni situazione rievoca un ricordo scolastico, ma la continua rielaborazione tradisce l'inesperienza degli autori. Alcuni costumi, per esempio, sembrano calarci nelle atmosfere del Settecento francese, ma gli abiti del popolo di Minoica (nonché la stessa principessa Elcide) sembrano usciti da un RPG (Role Playing Game). Alla fine dei conti, **Crusade** risulta un fantasy senza troppe pretese, privo di mostri e incantesimi. **AP**

SAMURAI SPIRITS

Fumetto, Giappone 1996
© SNK 1995/Ken Ishikawa & Dynamic Prod.
Kodansha, ¥ 450

Ormai è appurato: i videogiochi risultano essere la nuova fonte di ispirazione per molti disegnatori giapponesi, e anche grossi nomi del panorama nipponico accettano di realizzare brevi manga proprio su questo argomento. Ken Hishikawa è certamente uno di questi: dopo la sua personale versione di **Fatal Fury** (pubblicata su **Kappa Magazine** dal nr. 27 al nr. 36) ci riprova con **Samurai Spirits** (conosciuto da noi come ***Samurai Shodown***) regalandoci una particolarissima reinterpretazione dei personaggi. La storia può essere considerata come una sorta di avventura immaginaria, al di fuori della vera avventura del videogioco. Abbandonate le rivalità personali, tutti i combattenti decidono di coalizzarsi per sconfiggere l'avanzata dei demoni condotti dallo shogun oscuro Amakusa Shiro Tokisada. Il caos regna sovrano: le creature avanzano alla conquista del Giappone e i nostri sono costretti a combattere contro terribili mostri prima di giungere al cospetto del perfido shogun. Tra tutti i [illegible] personaggi del videogioco, Ishikawa ha [illegible] solo alcuni, dando loro una parte di [illegible] e a guidare le fila troviamo quindi il [illegible], la dolce Nakoruru e il ninja Galford. Tutti gli altri si affacciano come semplici comparse. Lo stile di Ishikawa [illegible] i personaggi del videogioco (soprattutto quelli [illegible]), ma il manga è abbastanza [illegible]. Un'ultima curiosità: il volumetto è impaginato all'occidentale perché la rivista su cui era serializzato aveva questo senso di lettura. **AP**

GODZILLA CONTRO BIOLLANTE

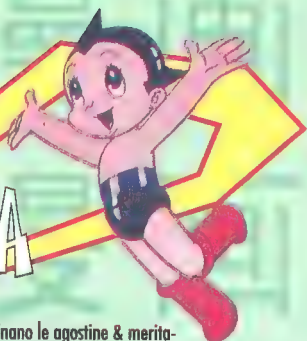
(Gojira tai Biollante)
fantahorror, Giappone, 1989
© 1989 Toho
Yamato, 105 min. lire 32.000

Seconda pellicola del cosiddetto 'ritorno di Godzilla', la nuova serie di film dedicati al lucertolone più famoso del mondo a partire dal 1985, anno del remake dell'originale di Ishiro Honda. Questo nuovo capitolo ravviva la saga del Grande Distruttore grazie a un soggetto originale di Shinichiro Kobayashi, che non si è lasciato influenzare da nessuno dei plot precedenti del maestro Honda, bensì ha scritto un racconto del tutto nuovo; in compenso, però, è riuscito ad attualizzare l'argomento del film: se il Gojira del 1954 ricordava gli orrori dell'atomica e ammoniva gli spettatori sui pericoli della radioattività, in **Godzilla contro Biollante** la preoccupazione si è spostata sulla manipolazione genetica. Il semi-protagonista del film è il dottor Shirogami, impegnato a onorare la memoria della figlia defunta, che nel classico delirio del genio pazzo unisce geni di rosa e di Godzilla. Nel frattempo, un intrigo politico-economico discretamente gestito dal regista e sceneggiatore Shinichiro Kobayashi prende vita alle sue spalle. Per ottenere le cellule di Godzilla, la Repubblica di Saradia invia un killer in Giappone (potrebbero generare un tipo di grano coltivabile nel deserto), mentre gli scienziati giapponesi sintetizzano grazie a esse un batterio antinucleare in grado di eliminare gli effetti delle radiazioni, e quindi utile come contro-arma; contemporaneamente, l'americana Bio Major organizza un complotto per farsi consegnare il gene e minaccia di liberare Godzilla dal vulcano in cui cadde nel 1985. Il bello del film è che, in mezzo a tutto questo caos, i personaggi [illegible] discutere di etica, morale e responsabilità della scienza nei confronti dell'umanità, mettendo a confronto ideologie contrastanti (usare o non usare le cellule di Godzilla per creare nuove armi?) e mostrando come gli scienziati rischino spesso di perdere di vista la realtà. Il risultato di tutto ciò è che il lucertolone radioattivo torna a calpestare il Giappone, mentre nel lago vicino al laboratorio del professor Shirogami cresce a dismisura il prodotto del suo esperimento, la pianta-mostro Biollante. Come da manuale, due mostri giganti non si trovano mai simpatici: il senso del territorio è particolarmente sentito da entrambi, ma in questo caso il problema è doppio: Biollante è un quasi-clone di Godzilla! La battaglia è apocalittica, e la bestia semivegetale è orrida, strisciante, tentacolata, [illegible]: in questo film, Godzilla non strappa una vittoria assoluta e rischia ripetutamente di soccombere, sia a causa del batterio antinucleare, sia per l'imprevedibile capacità evolutiva di Biollante. Il finale lascia molti interrogativi aperti su cosa sia accaduto realmente durante lo scontro delle due bestie, ma mentre il lucertolone se ne torna dolorante verso il mare, il messaggio viene reso noto chiaramente: «Godzilla e Biollante non sono mostri… Lo sono gli scienziati che li hanno creati». Belle le musiche 'a tutta orchestra', anche se non sempre azzeccato il momento dell'attacco. Una tiratina d'orecchi all'adattamento, ma solo per aver usato l'arcaismo [illegible] il film. **Alla faccia di chi crede che i kaiju eiga siano stupidi. AB**

ZERAM

(Zeiram)
Fantahorror, Giappone, 1991
© 1991 Gaga/Crowd Inc.
Manga Video, 96 min, £ 22

Keita Amemiya è uno dei più noti illustratori giapponesi, e alla sua fervida e perversa fantasia dobbiamo alcuni dei più terrificanti mostri visti nelle produzioni del Sol Levante. In questo caso, oltre che ideatore grafico del killer interdimensionale Zeiram (o Zeram, come l'hanno chiamato nella versione inglese), Amemiya dirige il film ed è co-autore della sceneggiatura, in un'esperienza che nel 1991 gli fruttò una buona dose di notorietà. La storia si basa su un semplicissimo inseguimento, che ricorda non poco i monster-movie americani degli Anni Ottanta (tipo Critters, per intenderci): Zeiram, un'arma bio-organica (?!) creata nell'antichità, riesce a fuggire dal carcere dimensionale in cui si trova, e la cacciatrice di taglie Iria parte al suo inseguimento. Destinazione? Naturalmente la Terra, dove incontriamo i due buffi coprotagonisti della disavventura, Teppei & Komiya, che si trovano coinvolti nel mortale gioco di guardie e ladri fra la guerriera interpretata da Yuko Moriyama (recitazione e gestualità credibili, buona gestualità, 'massiccia' tanto che ci/si concede un sorriso solo sul finale) e la tenebrosa mostruosità assassina e inarrestabile di Zeiram. Nonostante i mostriciattoli servitori (che Zeiram sputa fuori da strani ovetti) siano interpretati da cerebrolesi che si muovono come se avessero addosso un costume da Orso Yogi, il killer interdimensionale mette veramente soggezione: è un concentrato di Alien, Predator, Terminator con un tocco di 'samurai solitario' che lo rende ancora più distaccato dalla nostra realtà. Il suo creatore, Amemiya, è palesemente un seguace affezionato di H. R. Giger e dei suoi allucinanti biomechanoiden, e lo si vede in ogni minimo particolare 'mostruoso' legato agli effetti speciali. Basti esaminare con attenzione le larve servitrici di Zeiram, estremamente simili ai feti deformi e pustolosi di pitture come Paesaggio XVIII, o guardare con attenzione le quattro-metamorfosi-quattro del killer: guerriero freddo e impassibile all'inizio, terrificante alien scheletrico a metà del film (animato con una stop-motion un po' discutibile), subdolo trilobite volante nel finale (davvero impressionante la faccina bianca animata sempre pronta a scattare dal cranio-cappello!) e aberrazione strisciante lovecraftiana nel doppio finale. Il 'pittore maledetto' di origine svizzera ha fatto davvero scuola, in Giappone, tanto che i suoi fan orientali hanno aperto la l'allucinante Giger Bar, e che a lui è stata commissionata la realizzazione del mostro Goho Doji per un film nipponico. Ma in Zeram sono presenti anche siparietti divertenti offerti dai due comprimari, che vivono in modo del tutto personale la vicenda, dissertando con disarmante ingenuità di fatti allucinanti e continuum paralleli, giungendo a perle come «Salve, sono della ditta per le riparazioni. Guardi, quello dev'essere un alieno», oppure imprigionati in un'altra dimensione: «Oh, no! Guarda che ora si è fatto!»; per non parlare di quando cercano di togliersi dalle peste investendo mostri con furgoncini o difendendosi brandendo… biciclette! Fa un effetto un po' strano vedere attori giapponesi che recitano in inglese, ma dopo un po' ci si abitua bene, dato che il doppiaggio è ben curato.

Da questo film è poi nata l'animazione **Iria - Zeiram The Animation** di cui Masakazu "Video Girl Ai" Katsura ha curato la caratterizzazione dei personaggi. **Per tremare ridendo, per ridere tremando. AB**

Buona estivanza, miei cari gnabidozzi! Anche per me si avvicinano le agostine & meritate vakanze, e il mio zokko galleggiante non vede l'ora di accogliermi sulle cristalline acque del laghetto. Sempre che quell'essere incongruo di Gino la Kozza mi lasci riposare in pace, in attesa dell'arrivo di **Cartoombria**: eh già, cari miei... Anche quest'anno Perugia si animerà (in tutti e due i sensi) per il Festival Internazionale del Cinema d'Animazione. Il 26, 27 e 28 settembre tenetevi liberi, perché ci sarà da divertirsi!

Nel frattempo, preparatevi al peggio. O al meglio. Dipende da voi. Quanto siete skizzati? Mi sembra parecchio. Ebbene, forse vi piacerà. Il 24 agosto farà la sua apparizione sugli schermi italiani - grazie (prego) alla RCS - il film dal vivo di **Crying Freeman**, di cui i Kappacosi hanno abbondantemente sproloquiato nei mesi scorsi. Mi chiedo se arriverà con il titolo originale o con titoli gabilli sul genere *Colpo Mortale*, *Lacrime di sangue* o *Killer Tattoo*. Staremo a vedere, ma non ho fiducia negli importatori italici.

Asciugate le vostre calde lagrime, oh mangofili, dato chè sto per consolarvi. L'uomo del monte (Fuji, per l'occasione) ha detto sì, e l'insulare terra del Sol Levante ha prodotto buoni frutti: Takaya Yoshiki si è messo in moto e ha finalmente completato il quattordicesimo volume di **Guyver**! Alé! Gioia, gaudio, tripudio e felicitade! I quattro dell'Avemaria (amen) l'hanno già programmato per un succulento specialozzo di **Storie di Kappa** formato panino imbottito, ovvero tutto il volume in un colpo solo. E bravo il Takaya!

E vai! Adesso che siete contenti, posso darvi un'altra bella mazzata fraskatola cranica e collo. La notizia squaraquacquera proviene ancora una volta dal magico mondo del cinema! Dite Sim-sala-bim tutti in coro... Bravi! Finalmente la notizia è trapelata: l'ultimo film di zio **Godzilla** non era l'ultimo. O meglio, era l'ultimo della seconda serie. Vedo numerosi punti interrogativi sulle vostre cucuzzette, per cui ciando alle bance e sveliamo la bella pensata dei produttori della Toho. Grazie alla coproduzione tra America e Giappone, la Tri Star Pictures inizierà tra breve le riprese del re-remake di **Godzilla**, che uscirà però solo nell'estate del 1998. Bella mossa? Magari, dico io! Avrebbe potuto esserlo se la regia del filmazzo fosse stata affidata a Tim Burton (*Batman, Beetlejuice, Edward mani di forbice, Nightmare before Christmas, Ed Wood* - non so se ho reso l'idea), che fra l'altro è sempre stato un fan del lucertolone: pensate, è riuscito a infilarlo di straforo come comprimario anche in uno dei suoi primi film, *Pee Wee's big adventure*. E invece - sigh, sob - il film verrà diretto - sniff sniff - con sommo senso del commerciale e poco gusto cine-mitologico - sob, sigh - da quel cammello di Roland Emmerich, che ha al suo attivo patacche del tipo *I nuovi eroi* e *Stargate*. E non ditemi che in fondo sono bei film, perché sennò vengo a casa vostra e vi mastico i malleoli. Roland Emmerich. Ma se po' campà?!

Tiriamoci su. I più 'vecchi' fra di voi ricorderanno che almeno una quindicina d'anni fa si iniziò a parlare di una versione del nostro **Lupo Alberto** nazionale realizzata in Giappone. Il film pilota, se non vado errato, fu prodotto dalla Tokyo Movie Shinsha, ma non convinse nessuno. Ora il progetto è rientrato in porto - nel senso europeo del termine - e il canice (canide color anice) è il probabile protagonista di una serie animata coprodotta fra Rai, la francese Antenne 2, una TV tedesca e una belga. Il progettozzo prevede 26 puntate da 13 minuti l'una, e dovremmo essere in grado di vederle prima dello scadere del '97. La voce del lupus sarà del comico Francesco Salvi (bràò!), mentre la Gallina Marta potrà contare sulle corde vocali della sympa Lella Costa. Attendiamo. Direi di più: arroulottiamo.

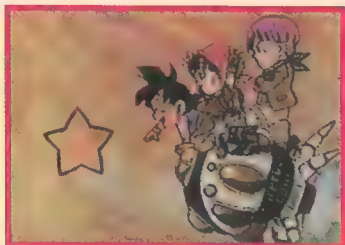
Buone vakkanze!

Il vostro (spiaggistiko) Kappa

VIRTUAL

Virtualbox per una notizia maniacoide. Ve la dico in stile Gaia De Laurentiis (la bionduzza di Target). Voi immaginatevi la musichetta ritmata e i continui cambi d'inquadratura. Via! E' giapponese - ha sedici anni - è la sex-symbol dei teen-ager del Sol Levante... Ma non esiste! Il suo nome è Naoko Date, ed è una specie di Ambra nipponica creata al computer. Mentre in questi giorni esce in Giappone un videogame che permette di originare (ma solo virtualmente) la partner ideale, Kyoko è già stata ingaggiata da importanti network per partecipare a svariate trasmissioni. Ballerà, canterà e presenterà, sarà una testimonial d'eccezione in alcuni spot publicitari e rilascerà pure interviste grazie al background che i suoi 'genitori' le hanno creato. Sono addirittura già stati programmati alcuni piccoli scandali, ideati per renderla protagonista anche della cronaca rosa. Poverina. Una Video Girl Ai prigioniera del video o un Max Headroom alla quinta potenza? Chi vivrà vedrà!

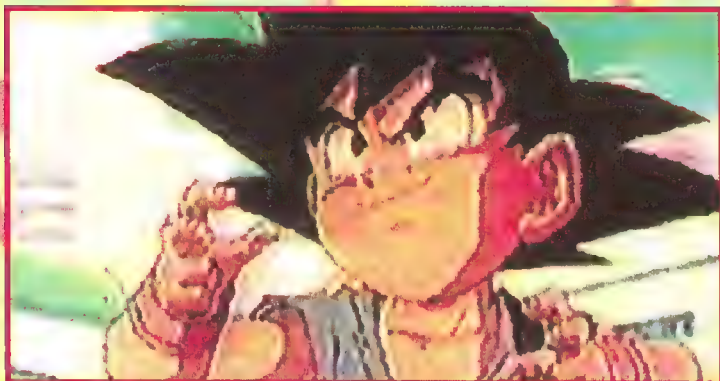
DRAGON BALL GT

a cura di **Massimiliano De Giovanni**

L'epoca dei combattimenti all'ultimo sangue è evidentemente finita. I cavalieri in armatura che hanno caratterizzato gli anni Ottanta sono ormai scomparsi assieme ai predoni intergalattici e agli alieni assetati di potere, mentre l'umorismo è tornato a riaffiorare nelle nuove produzioni animate. **Akira Toriyama** non ha perso tempo a recuperare la sua vena comica: **Dragon Ball GT**, la nuova serie prodotta dalla Toei, porta finalmente una ventata di aria fresca dopo l'enfasi supereroica di **Dragon Ball Z**. Una piccola rivoluzione è data dai contenuti: questa volta, infatti, la storia non è tratta dal popolare manga (conclusosi al 42° volumetto), ma presenta situazioni e personaggi nuovi di zecca. Grazie a Internet possiamo soddisfare le curiosità di tantissimi fan, raccontando la trama dei primi tre episodi (andati in onda il 7, il 14 e il 21 febbraio scorsi).

DRAGON BALL GT (primo episodio)

La serie si apre con l'allenamento di Son Goku, per poi focalizzare l'attenzione su Pilaf e i suoi fedeli alleati. Le vecchie conoscenze di Goku riuniscono le sette Sfere del Drago e Shenron appare come d'abitudine: sul più bello, però, entra in scena Goku cogliendo tutti di sorpresa. Innervosito dal trovarsi faccia a faccia con il suo nemico giurato, Pilaf esprime involontariamente un desiderio, chiedendo che Goku torni piccolo come all'epoca del loro primo incontro. Nello stupore generale, il Dio Drago esaudisce il volere di Pilaf e Goku torna bambino. Il nostro eroe ha una sola possibilità per riacquistare le sembianze adulte: ritrovare le sette sfere ed esprimere un nuovo desiderio. Mentre Goku cerca conforto in un ristorante, Pan (figlia di Gohan, nonché nipote di Goku) si dirige verso un cinema con un amico. Giunti alla cassa, i ragazzi si trovano coinvolti in una rissa: alcuni gangster, infatti, hanno preso alcune persone in ostaggio! Nel bel mezzo dell'azione, Goku decide di intervenire per ristabilire l'ordine, ma Pan non lo riconosce e si rifiuta di lasciarlo in pasto ai banditi. Nel frattempo entra in scena anche il maestro Muten, sempre più allupato dalle ragazzine che lo circondano. Una volta a casa, Goku si mostra a Gohan e a Chichi, che scoppia in lacrime. La situazione è drammatica: se Goku non riacquisterà le originali sembianze entro un anno, rimarrà per sempre bambino! Dal momento che Shenron può essere evocato una sola volta per anno, a Goku non resta che trovare su un altro pianeta le sette Sfere del Drago.

DRAGON BALL GT (secondo episodio)

Trunks si annoia. Divenuto presidente della Capsule Corporation, il ragazzo rimpiange l'epoca dei grandi combattimenti: la sua sete di avventura lo spinge così a lasciare il lavoro e a partire per un lungo viaggio intorno al mondo. A casa di Goku, intanto, Pan cerca di convincere i parenti di essere abbastanza grande per accompagnare il nonno nello spazio, ma Chichi non ha nessuna intenzione di lasciarla andare. Il nostro eroe è prossimo alla partenza: Bulma gli annuncia che una nave spaziale è a disposizione nell'hangar della Capsule Corporation. Mentre Gohan e Videl danno gli ultimi ritocchi al vascello, Pan si propone di aiutarli, ma i due rifiutano l'invito. Chiaramente innervosita, Pan dà un colpo allo scafo riuscendo suo malgrado a bucare il pannello: nessuno assiste alla scena e la ragazza pensa bene di nascondere il danno. Alcuni loschi figuri, che si erano trattenuti dall'attaccare perché spaventati dall'apparizione di Vegeta, decidono di passare all'azione e rapiscono Goku per errore (il loro obiettivo era infatti Pan). Intanto ritroviamo Pan al cospetto di Mr. Satan: la ragazza sconfigge rapidamente tutti gli avversari dimostrando di non essere più una bambina. I banditi sono nel panico: hanno bisogno il più presto possibile dei soldi del riscatto per pagare i conti del ristorante del nostro vorace eroe. Dopo aver trascorso l'intera giornata con Goku al parco giochi, gli uomini decidono di telefonare alla Capsule Corporation per esporre le loro richieste. Vegeta, intanto, sorprende Trunks a divertirsi e lo rimprovera sulle responsabilità dell'età adulta. L'ora dei saluti è arrivata: Trunks si offre di accompagnare Goku nella ricerca delle sfere e i due ragazzi si imbarcano. Data l'atmosfera malinconica, nessuno si accorge dell'assenza di Pan! La ragazza, nascosta all'interno dell'astronave, aziona i motori per la partenza: a Chichi rimane solo il tempo di osservare con terrore che un circuito elettronico sta cadendo dal veicolo spaziale. Come faranno i nostri eroi a tenere la rotta?

DRAGON BALL GT (terzo episodio)

Goku, Trunks e Pan sono finalmente nello spazio! Trunks vuole recuperare la chiave di contatto, ma Pan si rifiuta di consegnargliela e se la nasconde nella camicia. Goku, nel frattempo, continua incurante di tutto a mangiare. Sulla Terra, Chichi non nasconde la propria preoccupazione: spera che il viaggio dei suoi cari nello spazio non venga minato da spiacevoli contrattempi, e che la nipote non causi troppi problemi. Per tranquillizzarla, Bulma analizza il microprocessore caduto dall'astronave. Nello spazio, intanto, Pan cerca di rassettare il vascello, ma con scarsi risultati dal momento che i suoi compagni di viaggio sono costantemente in mezzo ai piedi. Improvvisamente tutto trema: guardando attraverso un oblò, Trunks si accorge che uno dei motori si è staccato! Nello stesso momento, sulla Terra Bulma scopre (con uguale terrore) che il circuito elettronico analizzato costituiva una delle parti principali dell'astronave. La situazione è disperata: la nave cade a pezzi, Pan scoppia in lacrime e Trunks ordina ai suoi compagni di prepararsi a un atterraggio di fortuna. I ragazzi sopravvivono all'impatto e decidono di raggiungere il più vicino mercato per procurarsi i pezzi di ricambio per l'astronave, ma una folla li sommerge. Nel caos generatosi, i tre finiscono per essere agghindati con vestiti assai ridicoli: Trunks tenta di spiegare la situazione alla gente del pianeta, senza riuscire però a ottenere nessun risultato. Raggiunto un albergo per riposarsi, i protagonisti sono ancora una volta vittima della sorte: un robot confonde Goku con una valigia, riservandogli un trattamento tutt'altro che piacevole! Goku, Trunks e Pan prendono possesso della suit presidenziale, dotata di ogni comfort: i ragazzi si sintonizzano sulla televisione locale, e un servizio mostra loro il volto del principe. E' finalmente svelato il motivo dell'isteria che aveva contagiato la folla poco prima: il regnante sembra essere gemello di Trunks! Il trio si accorge presto anche di quanto costi la stanza, così tenta la fuga di nascosto. La sorte non è amica dei nostri eroi: rapiti da una famiglia del luogo, Goku, Trunks e Pan scoprono di essere atterrati a Donquia, mentre una pattuglia di poliziotti-robot fa irruzione nella capanna dove sono tenuti prigionieri. Salvi grazie a Goku, i ragazzi vagano per il deserto alla ricerca delle Sfere del Drago: quando Trunks estrae il radar, però, un robot sbuca dal nulla e se lo ingoia. Dal canto suo, Pan assiste al furto dell'astronave da parte di un gruppo di malviventi. Il radar è l'ultimo dei problemi, a quanto pare!

★ MONDO STAR COMICS ★

a g o s t o

AMERICA

u n i v e r s o i m a g e

CYBERFORCE 2
17x26, S, 72 pp, col, lire 3.500
Da luglio **Image** ha lasciato il posto al nuovo **Cyberforce**! Continua la guerra intestina alla **Cyberdata**: i nostri eroi sono costretti ad aiutare i peggiori nemici di un tempo! **Ripclaw** è alle prese con culti esoterici, mentre **Witchblade** fa i conti con i suoi nuovi poteri.

SPAWN & SAVAGE DRAGON 29
17x26, S, 72 pp, col, lire 3.500
Dal profondo sud degli Usa, **Spawn** inizia il suo viaggio di ritorno a New York! Doppia razione per **Dragon**, che si scontra con Overlord, il boss dei supercriminali!

WILDC.A.T.S. 15
17x26, S, 72 pp, col, lire 3.500
Il crossover **Tempesta in arrivo** continua: tocca a **Deathblow**, **Backlash** e ai **Wetworks** essere coinvolti nei suoi cataclismatici eventi!

GEN-13 3
17x26, S, 72 pp, col, lire 3.500
Si conclude la saga dell'isola delle Coda, e i cinque ragazzi scopriranno qualcosa in più sul proprio passato. In appendice inizia la miniserie di **Spartan**, scritta da Kurt "Astro City" Busiek!

ITALIA

azione

LAZARUS LEDD 38
16x21, B, 96 pp, b/n, lire 3.000
Larry si trova faccia a faccia con il suo ex-comandante! Una tappa fondamentale per il nostro eroe, in una storia che si concluderà nell'albo di settembre.

© Tanaka/Kodansha

UN RITORNO A JURASSIC PARK!

Masashi Tanaka non voleva deludere le aspettative di milioni di fan sparsi nei quattro angoli del globo, e così si è concesso un periodo sabbatico per scrivere e disegnare storie degne del successo ottenuto: **Gon** ha rivoluzionato il fumetto giapponese nella grafica e nel linguaggio (chi avrebbe mai osato realizzare un manga completamente muto?) e l'Occidente ha finalmente visto come un manga possa parlare indistintamente a giovani e adulti senza ricorrere ai soliti luoghi comuni. Le attese sono finalmente finite, e tra appena un mese potremo goderci il quarto capitolo delle avventure del più piccolo e pestifero dinosauro che sia mai esistito: a settembre, infatti,il nuovo volume di Gon uscirà contemporaneamente in tutto il mondo (privilegio che in pochissimi autori possono vantare). Il nostro cucciolo è ora più docile e mansueto, ma solo per non rischiare di diventare antipatico, e non ha particolari nemici sulla strada: come potrà allora sconvolgere il tranquillo equilibrio di madre natura? Scopritelo con noi, e non ve ne pentirete! Un ultima curiosità: l'edizione giapponese del volume avrà una speciale fascetta con impressi i marchi delle case editrici straniere che hanno creduto nelle potenzialità di **Gon**. Tra questi splende più luminosa che mai la stella della Star Comics, una delle prime case editrici che ha lanciato il personaggio oltre i confini nipponici.

© Nakazaki/Kodansha

© Iwase/Kodansha

© AIC/Pioneer Ldc. Inc.

© Takeuchi/Kodansha

KAPPA MAGAZINE 50
17x24, B, 136 pp, b/n e col., lire 6.000
La rivista degli appassionati di animazione festeggia il **cinquantesimo** numero (un record!) con un numero specialissimo: **le pagine aumentano a 136 mantenendo il prezzo bloccato!** Inizia la serie regolare di **Calm Breaker**, il manga demenzial-robotico di Masatsugu Iwase tanto richiesto da tutti voi, mentre toccheremo con mano i 'fumetti animati' di **Who is foo!?** del folle Too Nakazaki. Kia Asamiya trasforma momentaneamente la serie di **Assembler 0X** in **Nerima Queen**, eroina in costume emula di **Sailor Moon**! In **Anime** si parla finalmente del cartone-culto **Tenchi Muyo!**, TV Color prende in esame (episodio per episodio) **Tico**, mentre il **Kappa Vox** straborda di succose novità dal Giappone. Dulcis in fundo, una specialissima copertina disegnata appositamente per la nostra rivista ammiraglia: riuscirete a scoprire tutti i manga-personaggi che si celano nella sensualissima **Kappa Girl**?

m a n g a   m a g a z i n e

SAILOR MOON 15
15x21, S, 64 pp, b/n e col., lire 3.200
Sailor Mars è scomparsa e potrebbe essere addirittura morta. Il nuovo nemico della famiglia della Luna Nera è più potente di quanto le guerriere Sailor avessero immaginato. Bunny e le guerriere Sailor rimaste sono talmente prese dalla tragedia di Rei da non accorgersi dei problemi di Chibiusa: per fortuna c'è Marzio! Il nemico è in agguato: la prossima vittima delle sorelle persecutrici è Sailor Mercury! Ultimo appuntamento con **Rayearth**!

c h i l d r e n

GIAPPONE

commedia arti marziali azione e mistero fantascienza classico fantastico umoristico soap opera

STARLIGHT 47
12x18, B, 128 pp, b/n, lire 3.300
Un numero di **City Hunter** tra umorismo e azione. Una volta evaso, Ryo raggiunge Saeko rinchiusa da Eran Dayan nella sua bellissima villa protetta da un esercito di sole donne. Finalmente riuniti, Ryo e Saeko mettono a punto un rocambolesco piano per sconfiggere il bellissimo Eran.

NEVERLAND 41
12x18, B, 128 pp, b/n, lire 3.300
Il combattimento fra Ryoga e Ranma prosegue in assoluta parità e la vittoria appare irraggiungibile per entrambi. Nello scontro rimane coinvolta suo malgrado anche Akane: il micidiale ombrello di Ryoga, privo di controllo, trancia di netto la fluente chioma della giovane. **Ranma 1/2** è il popolare manga di Rumiko Takahashi!

ACTION 34
12x18, B, 128 pp, b/n, lire 3.300
Hol Horse (l'Imperatore) e Boingo (Thot) collaborano per distruggere il gruppo di **JoJo** e... ci riescono! Mentre nel libro del destino appare l'immagine di Jotaro con il cranio forato da un proiettile, il cagnolino Iggy - rimasto solo - diventa protagonista di un'avventura tutta sua contro il pericolosissimo Horus, lo stand di Pet Shop!

TECHNO 28
12x18, B, 96 pp, b/n, lire 3.300
Blue e Alan, giunti nel luogo del ritrovamento, vengono attaccati dagli uomini della SEC intenzionati a celare il segreto che l'astronave nasconde. Intanto, arriva Joe King, il killer assoldato per eliminare definitivamente **Cyber Blue**.

MITICO 27
15x21, B, 128 pp, b/n, lire 4.500
Assetati di sesso, voraci, mordaci, terribili: sono gli abitanti di Yap land, i famelici lillipuziani naturisti e dentuti che daranno del filo da torcere al nostro **Lupin III** e ai suoi compagni, ma anche all'inossidabile ispettore Zenigata!

YOUNG 27
15x21, B, 128 pp, b/n, lire 4.500
Lancelot è impegnato a convincere Arthur **Pendragon** della sua innocenza, in **3x3 Occhi** si compie il rito dell'Umanizzazione, mentre in **Rayearth** gli scontri tra managuerrieri incalzano frenetici!

DRAGON BALL 33 e 34
12x18, B, 128 pp, b/n, lire 3.300
Continua la ricerca delle sfere del drago sul pianeta Namecc: Crilin e Gohan cercano le sfere per riportare in vita i loro amici, Vegeta le vuole per ottenere poteri illimitati, e quest'ultimo le vuole per ottenere la vita eterna. Goku, intanto, sta per raggiungere il pianeta alieno in aiuto dei due ragazzi e di Bulma.

STORIE DI KAPPA 23
12x18, B, 112 pp, b/n, lire 3.500
Si conclude ad agosto la miniserie firmata da Masakazu "Video Girl Ai" Katsura: Lemon dimostra le proprie capacità al dubbioso Osaki, manager che non aveva mai creduto nel ragazzo nonostante l'amicizia che lo legava al padre. Un piacevole lieto fine per **Present from Lemon**!

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO QUARANTANOVE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO QUARANTANOVE

Nerima Queen - "Tokyo Kamen Nerima Queen"
da Assembler OX vol. 3 - 1995
Noi due soli - "Futarikkiri ja Irarenai"
da Aa! Megamisama vol. 9 - 1993
Lost Game - "Lost Game"
da Gun Smith Cats vol. 3 - 1993
Nagareboshi Sakon - "Nagareboshi Sakon"
da "Weekly Young Magazine" nr. 22 - maggio 19X5
COPERTINA: Assembler Code & Megumi Tendoji (le note componenti del gruppo Drink) in posa per un servizio di moda sul nuovo catalogo di biancheria intima di una nota casa produttrice © Kia Asamiya/Kodansha

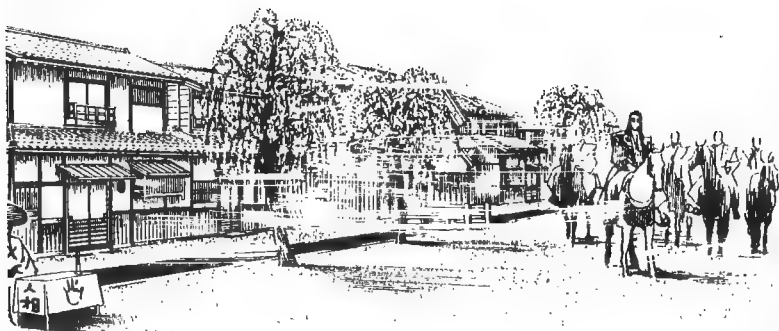
E-mail INTERNET
kappa@mailbox.dsnet.it

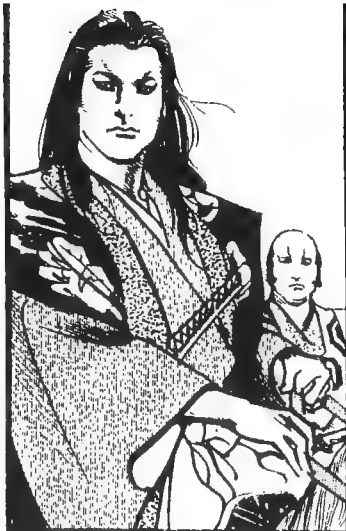
Siamo ormai a un mese dal fatidico anniversario e la nostra rivista ammiraglia continua la sua resistenza armata nelle edicole italiane: a dimostrazione che altri impegni non ci hanno allontanato dalla passione per i manga e gli anime, ci siamo ritrovati a lavorare gomito a gomito su un dossier che ha assunto dimensioni mastodontiche. E' la prima volta che dedichiamo dieci pagine a un autore (o a un vero e proprio staff), ma durante i giorni della stesura del pezzo emergevano continuamente curiosità su CLAMP. Chi di voi frequenta le fiere del fumetto e ha avuto a che fare con la logorrea dei Kappa boys non si meraviglierà di certo delle informazioni raccolte: come rinunciare all'intervento di Carlo Rambaldi (premio Oscar con **E.T.**) che dall'America ci ha rilasciato un'intervista a prova di fuso orario? Come soprassedere alla traumatica rivelazione delle giovani artiste giapponesi (che ci comunicano con grande fair play la data della fine del mondo)? Come contenere le trentuno immagini che corredano il dossier? Impossibile! Sperando di aver fatto cosa gradita a voi e alla concorrenza (che opzionerà immediatamente i best seller di CLAMP) passiamo al breve estratto dalla nuova serie di **Dragon Ball**: che ne dite come scoop? Grazie a Internet e ai nostri corrispondenti francesi possiamo finalmente mostrarvi le prime immagini di **Dragon Ball GT**, scritto e prodotto per il solo mercato dell'animazione (sigh!). Rimanendo 'a livello di Internet' invitiamo tutti i surfisti all'ascolto a lasciare un messaggio presso la nostra e-mail (**kappa@mailbox.dsnet.it**): non abbiamo intenzione di accanirci in qualche newsgroup (magari a puro scopo promozionale), ma saremo felicissimi di rispondere 'privatamente' a chi di voi farà piacere (tempo permettendo, of course). Stiamo attrezzando anche una bella paginetta zeppa di link che potrebbe entrare in funzione entro la fine dell'anno: abbiamo infatti notato che, a differenza dell'universo musicale, quello dedicato ai fumetti è ancora triste e misero (soprattutto per quanto riguarda i manga). Non temano gli appassionati meno avvezzi ai progressi tecnologici (non tutti hanno la fortuna di avere Filippo Sandri in redazione), poiché sui nostri albi non mancheranno mai news e anteprime. A questo proposito vi invitiamo a non perdere il prossimo numero di **Kappa**: sarà sorprendentemente ricco di novità fresche di giornata (dall'Italia, ma soprattutto dal Giappone)!

E ora, dopo tanto entusiasmo, ci facciamo seri. Alcuni amici di Roma hanno rotto l'omertà che sembra regnare ultimamente nel mondo del fumetto: secondo le loro testimonianze, alcuni rivenditori della capitale approfitterebbero dei loro clienti vendendo i nostri arretrati a un prezzo inspiegabilmente gonfiato. La colpa di un simile gesto ricadrebbe sulle Edizioni Star Comics, accusate ingiustamente di imporre prezzi impopolari alle librerie. Smentiamo subito questa grossa bugia: nessuno dei nostri manga è ancora esaurito (magari!) e il prezzo degli arretrati corrisponde sempre a quello dell'ultimo numero della collana. E' umiliante pensare a come gli sforzi che facciamo per contenere i prezzi vengano resi vani da qualche speculatore. La cosa che più ci rattrista, inoltre, è che il buon nome di tanti librai venga infangato da certe pecore nere. Se dovessero riservare anche a voi un simile trattamento, non esitate a telefonare alla nostra redazione (**075/5918353**).

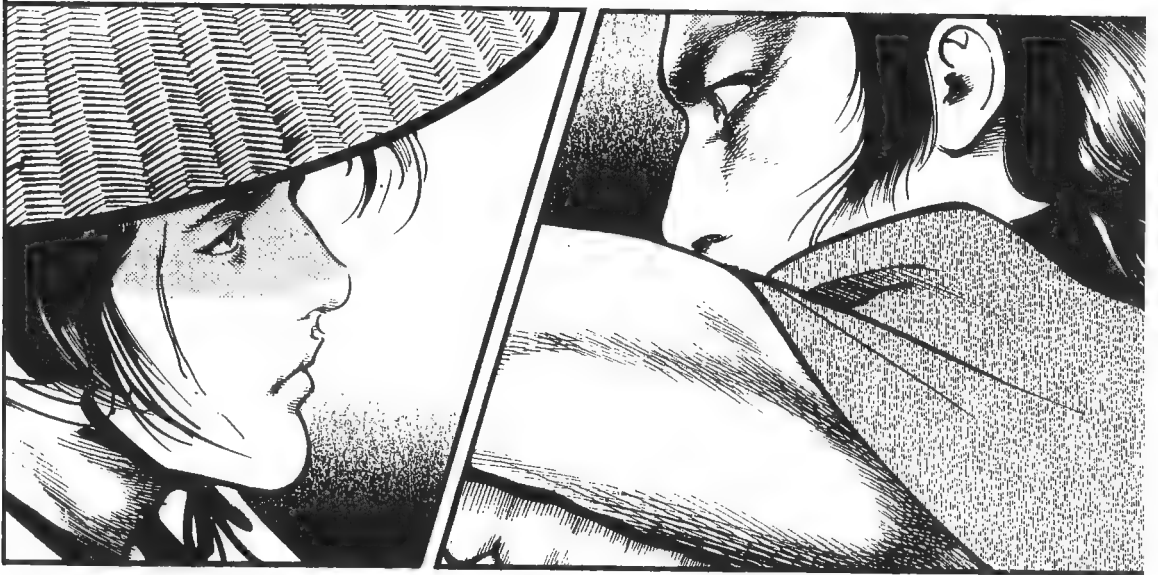
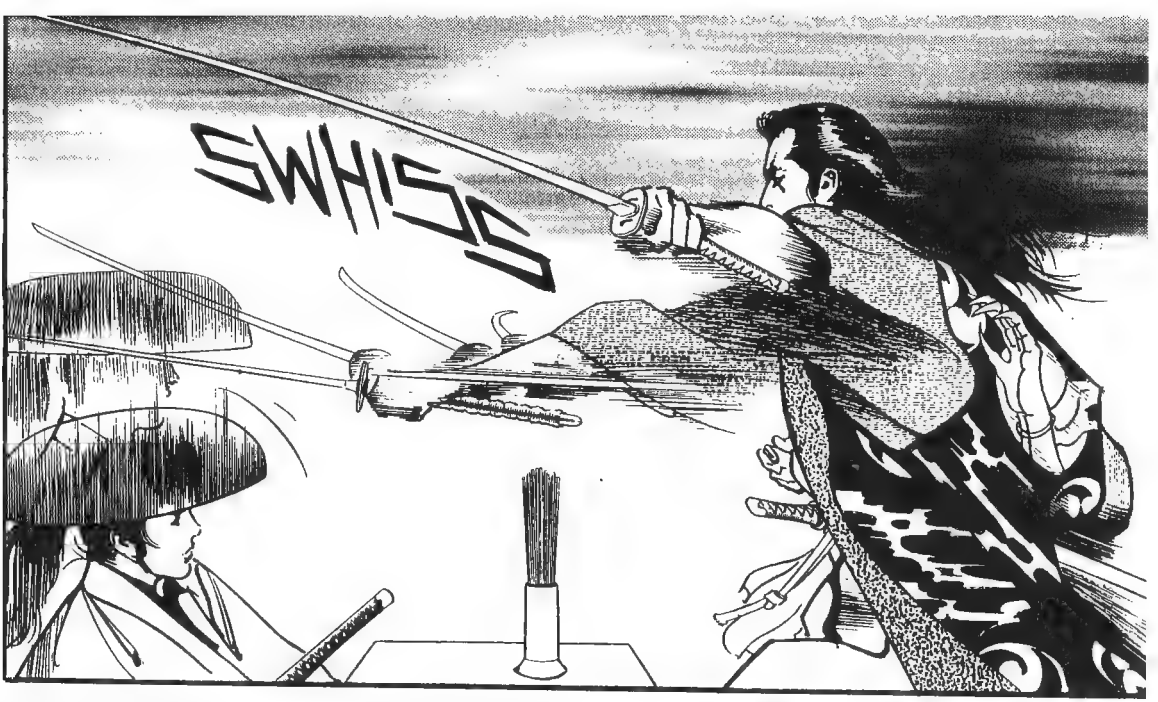
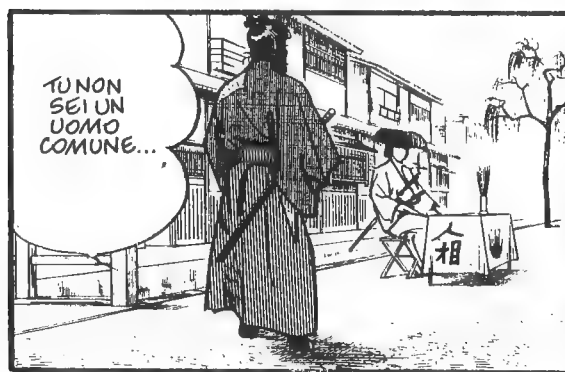
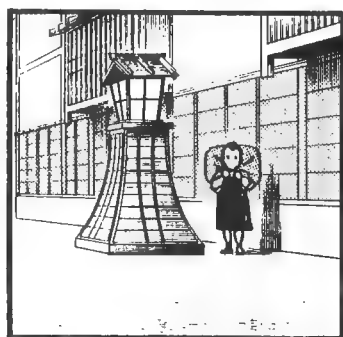
Prima di chiudere, un ringraziamento alle duecento persone che hanno risposto al referendum di aprile (le schede di maggio sembrano ancora maggiori). Questo mese, oltre a pubblicare i primi responsi, abbiamo inserito una nuova domanda: quale fumetto rimasto incompiuto vorreste continuare a leggere sotto il marchio della Star Comics? La scelta è vasta (per ora è stato ripescato solo **Ranma 1/2**), ma non crediamo abbiate problemi nello scegliere quale sarà la stella della prossima primavera.

Kappa boys

«Si può battere il nemico soltanto aumentando la produzione!»
Akira Kurosawa

NAGAREBOSHI SAKON

di Ryoichi Ikegami - parte seconda

CHIROMANZIA

SWHISS

HMMM...

人相
OOOH...
TU NON SEI UN UOMO COMUNE...
OH, SCUSAMI... IO SONO UN POVERO **RONIN** E GESTISCO UNA PALESTRA CIVILE QUI VICINO...
EH, SÌ... LA LEGGE EMANATA DALLO SHOGUNATO CI HA FREGATO PER BENE... ORA CHE NESSUN RONIN PUÒ ESSERE ASSUNTO...
...È DURA TROVARE UN POSTO DI LAVORO... SIAMO CAPACI SOLO DI **FARE A FETTE LA GENTE**, MA ORA CI VIENE PROIBITO...
HM...

GIUNTI A QUESTO PUNTO, TANTO VALE STARE DALLA PARTE DEI CITTADINI E PRENDERE PER I FONDELLI QUEI PAZZOIDI DI VASSALLI SAMURAI...

MA IN FIN DEI CONTI... ANCHE LORO HANNO IL NOSTRO STESSO DESTINO...

LE SCORRIBANDE DIURNE E NOTTURNE DI QUEGLI SCELLERATI NON VANNO MOLTO A GENIO A UNO SHOGUNATO CHE DESIDERA IL MANTENIMENTO DELL'ORDINE E LA PACE...
IN UN FUTURO NON MOLTO LONTANO SARANNO ELIMINATI, VEDRAI... LI SCHIACCERANNO COME SCARAFAGGI...

BE', ORA TI SALUTO...

人相

人相

FLAP
OH! V-VOI SIETE GENNOJO MIKI...
THUMP
AHI!
OYU! C-COSA VOLETE FARLE ?!

SWISS
SWISS
MOLTO BENE... ORA VI INSEGNERÒ UN GIOCHETTO MOLTO DIVERTENTE...

CHMP

MI E' GIUNTA VOCE CHE MOLTI DI VOI SAREBBERO DISPOSTI A DARE LA VITA PER QUESTO BEL PEZZO DI FIGLIOLA...
EBBENE, E' GIUNTO IL MOMENTO DI DIMOSTRARE CHE SIETE VERI UOMINI E NON SEMPLICI FANFARONI!
PROVATE A RIPRENDERVELA! NON DOVRETE FARE GRANCHE'... BASTERA' CHE VI BATTIATE IN UN DUELLO AD ARMI PARI CON ME!

UH... COSA...?!

BE'? CHE VI PRENDE, ORA?

SE NON MI HANNO INFORMATO MALE, VOI CAVALIERI DI CITTA' VI ALLENATE ALLE ARTI MARZIALI PROPRIO PER DIFENDERVI DA NOI VASSALLI CATTIVONI... O SBAGLIO?
AVETE L'OCCASIONE BUONA DI DIMOSTRARE COSA AVETE APPRESO!

NNGH...

PERCHE`?
PERCHE` QUESTO SAMURAI NON SI FA AVANTI?
LUI PUO` SALVARE MIA SORELLA...
MALEDETTO!
SLASH
INO! PERCHE` L'HAI FATTO?!
PARE CHE TU SIA VERAMENTE INNAMORATO DI QUESTA RAGAZZA... TI FACCIO I MIEI COMPLIMENTI!

DUNQUE? C'ERA SOLO UN UOMO IN MEZZO A QUESTA MARMAGLIA?
TAP TAP TAP
GRAB
I-IO... IO T-TI... TI...
PAT

COME IMMAGINA-VO... SEI STATO TU A PASSARE A FIL DI SPADA MIO FRATEL-LO MINORE...
SE NON L'AVESSI FATTO, ORA NON SAREI QUI A RACCON-TARLO...

GETTA LA SPADA, ALTRIMENTI UCCIDO LA RAGAZZA...
SEI UN VIGLIACCO!
CLANK
HM...

ADDOSSO!
ASPET-TATE!

THUMP

INO! INO! MI SENTI?!

NON TI PREOCCU-PARE,.. IL TUO AMI-CHETTO NON MORI-RÀ...

CLANK

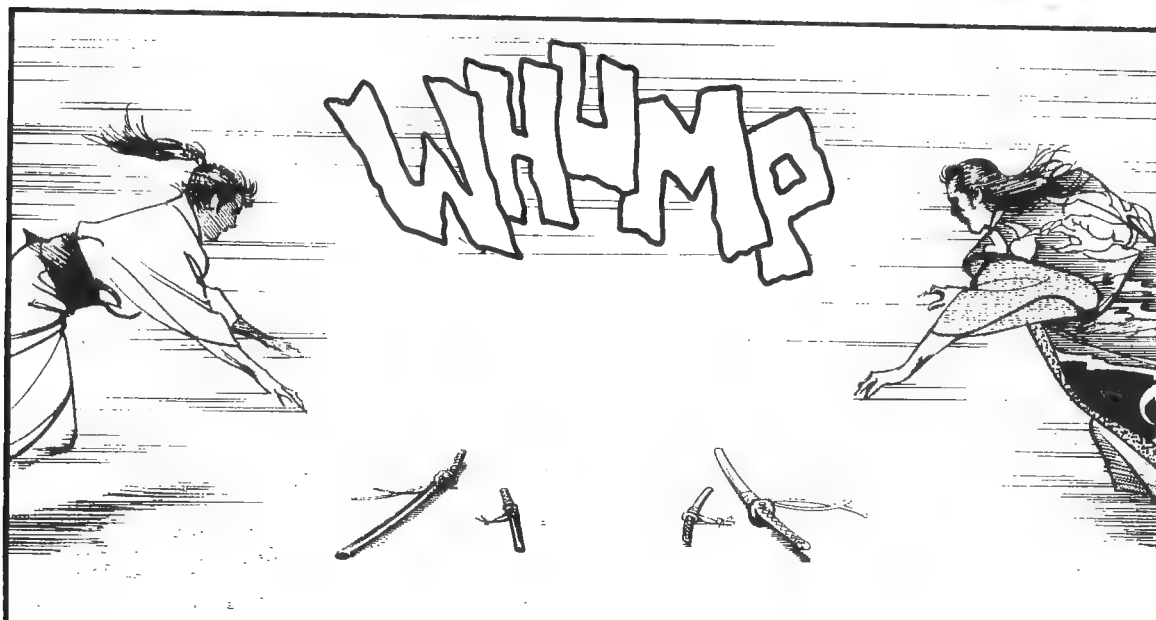
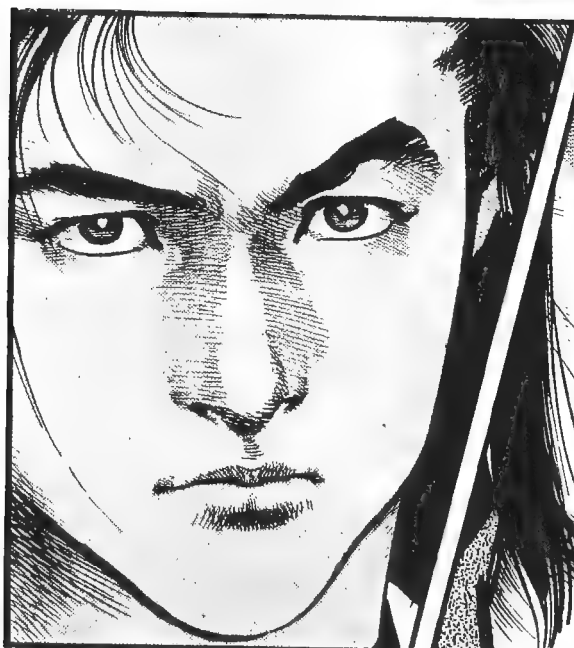
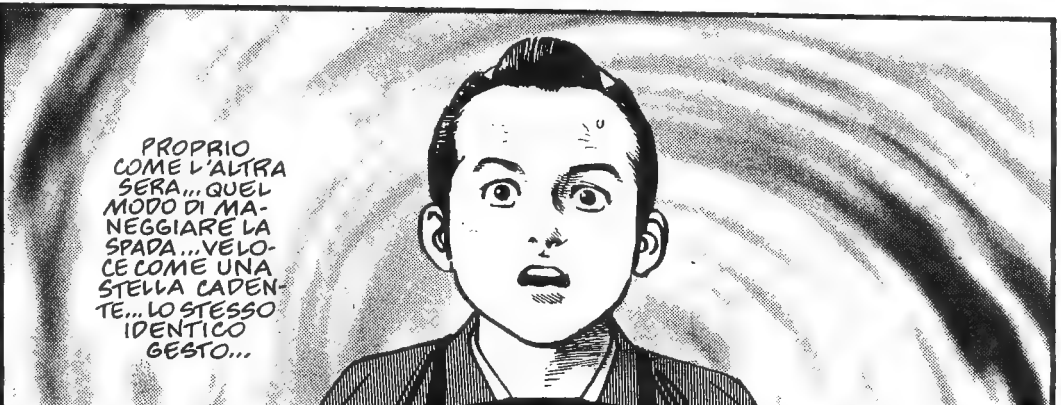
MALGRADO LE APPARENZE, NON HO PERSO L'ORGOGLIO DEL SAMURAI...
SE ORDINASSI AI MIEI UOMINI DI UCCIDERE UN GUERRIERO CO-ME TE, IL MIO ONORE E LA MIA REPUTAZIONE FINIREBBERO NEL FANGO...

TU...

...STAI CERCANDO UN MODO PER **MORIRE** CON ONORE, DUNQUE?

WHUMP

SLASH

PROPRIO COME L'ALTRA SERA... QUEL MODO DI MANEGGIARE LA SPADA... VELOCE COME UNA STELLA CADENTE... LO STESSO IDENTICO GESTO...

SE FOSSI USCITO ALLO SCOPERTO SUBITO, AVREI POTUTO FARE A MENO DI COINVOLGERE QUEL RAGAZZO...
TI CHIEDO SCUSA...
S-SÌ... PERÒ...
...È ANCHE GRAZIE A TE CHE HO COMPRESO QUALI FOSSERO I VERI SENTIMENTI DI INO...
IN FONDO SONO UN BRAVO CHIROMANTE... NON HO VISTO LA MORTE DIPINTA SUL SUO VOLTO...
SE VOLETE SFIDARMI, SONO SEMPRE PRONTO AD AFFRONTARVI...

ALTRIMENTI... MI PRENDERÒ QUESTO CAVALLO!
ADDIO!
CLOP
CLOP
CLOP
CLOP
CLOP
CLOP
S-SAMURAI...
...ASPETTAMI...

ASPETTA! PORTAMI VIA CON TE!

PERDONAMI, SORELLINA...
N-NON VOLEVO... È STATO UN ATTIMO DI... IO NON...
KOTARO... GUARDA...

CLOP
GRAB

CLOP CLOP
SIGNOR SAMURAI ...
IO VOGLIO DIVENTARE FORTE COME TE!

CI RIUSCIRAI... NE SONO CERTO!
COME TI CHIAMI, SAMURAI?
SAKON... SAKON YUKUE... MA QUALCUNO MI CHIAMA ANCHE SAKON DELLA STELLA CADENTE...
KOTARO GUARDO' LA CICATRICE SULLA GUANCIA DELL'UOMO... SEMBRA PROPRIO UNA STELLA CADENTE, PENSO'...

DOVE ANDREMO ORA?
NON ABBIAMO UNA META PRECISA... NESSUNO DI NOI NE HA UNA...
SAKON E IL RAGAZZO NON FECERO MAI PIÙ RITORNO AL PAESE... MENTRE GLI ZOCCOLI DEL CAVALLO MARTELLAVANO IL TERRENO, GLI OCCHI DI KOTARO PRESERO A BRILLARE COME DUE STELLE...

FINE

K49-A • ESAMI DI COSCIENZA

Salve, Kappa boys! Sono mesi che voglio scrivervi per rispondere alle polemiche sulla posta di Kappa, e ora ho finalmente le idee chiare su di voi e sui vostri lettori che sono (diciamocelo) dei gran rompiballe. Ma andiamo con ordine. Dal canto vostro vi lamentate spesso dei lettori troppo tecnici, e vorreste un maggior coinvolgimento sulle storie. Non mi esprimo sulla vostra linea editoriale poiché non credo dobbiate rendere conto a nessuno (escluso il vostro editore, of course...), ma sono d'accordo con i lettori un po' pretenziosi e avidi di notizie per quanto riguarda la parte informativa. Credo che sia una gran fortuna per voi avere lettori competenti, in quanto possono capire un fumetto e meglio apprezzarlo. Inoltre vi danno la possibilità di approfondire gli argomenti e tirare fuori il meglio di voi. Non mi sta bene, però, quando tutto questo esclude l'entusiasmo per gli eroi dei manga e per le loro vicende, quando il nostro lato più ingenuo e sognatore viene a mancare. Tra i lettori esistono naturalmente anche quelli rompiballe: dico questo perché ultimamente mi sto davvero stufando di leggere continue critiche al vostro lavoro e alla vostra buona fede. Non sto dicendo questo solo per difendere incondizionatamente voi Kappa boys, ma perché certi atteggiamenti proprio non li digerisco. Sbagliate ad assecondarli in questo modo! Adesso avete intenzione di far fare la radiografia a ogni numero di **Kappa**: è una pregevole iniziativa, ma preferisco una rivista con qualche pagina che passa inosservata piuttosto che un albo redatto solo in base alle statistiche. Ci sono cose che piacciono di più e altre che piacciono di meno. Mi manca la prima pagina di **Anime**, vorrei leggere dossier da venti pagine e articoli sui cartoni animati che seguivo da bambina, ma se **Kappa** non mi piacesse già, non lo comprerei! **Guyver** mi fa schifo, ma non do la colpa a chi ha deciso di pubblicarlo: non lo compro e basta! Mi sembra da idioti comprare una rivista e poi scrivere alla sua rubrica della posta dicendone peste e corna: questo non mi va, quello mi fa vomitare, quell'altro andava fatto così, e poi voi Kappa boys siete in cattiva fede! E anche se fosse? Non credo che viviate d'aria, in fondo! Non sopporto tutti quei piagnistei tipo: «E le pagine a colori?», «E le copertine originali?»... E magari chi frigna si compra le riviste pirata senza fiatare (nonostante la carta... igienica, l'inchiostro che sfida la legge di gravità, le traduzioni inventate e il lettering a zampa di gallina)! Perché buttare 6.000 lire per una rivista curata da quattro loschi figuri che non hanno niente di meglio da fare che farci credere che Sailor Pluto muoia subito? Temo che molti lettori si sopravvalutino e non riescano a capire dove sia la vera sincerità: avete mai visto gente che pubblica sulle proprie riviste lettere di insulti invece di cestinarle e stampare delle belle autocommemorazioni? Perché lo fanno? Perché continuano a pubblicare un manga come **Rough** che non fa quadrare i conti della Star (a proposito, a quando gli ultimi episodi?). Be', credo possa bastare. Prima di chiudere, volevo rivolgervi una domanda: qualcuno pubblicherà mai il finale di **Bastard!!**? E ora un bell'Otaquiz: né io, né i miei amici ci ricordiamo il titolo e la sigla di quel vecchio cartone animato con protagonisti un ragazzo (si chiamava Paul, Peter o qualcosa di simile), una ragazza (bionda?) e un orsacchiotto con gli occhi a croce che li faceva viaggiare con una macchinetta. C'era anche un cattivone enorme con un servetto che era un piccolo fungo sfigato... Ehm... Non ce lo saremo mica sognato? Ciriciao, gente! **Diana S.**

Non scriviamo lettere autocelebrative (anche se questa ha tutta l'aria di esserlo), ma non arrivano fortunatamente tante lettere di protesta. Penso che il rapporto tra casa editrice e lettore debba essere chiaro e se non facciamo il nostro lavoro nel migliore dei modi è giusto che qualcuno ci richiami all'ordine. Ogni mese riceviamo oltre duecento lettere per Kappa, e negli ultimi tempi la media si è alzata: è normale che qualcuno preferisse Granata Press, così come è normale che altri ci trovino antipatici. Finché la loro voce rimarrà confinata nelle cinque lettere mensili, potrò continuare a lavorare con grande entusiasmo e soddisfazione (altri editor navigano in acque ben peggiori). Il referendum mensile ci può essere utile, specialmente ora che pubblichiamo i primi dati: come puoi osservare, non è possibile redigere una rivista in base ai sondaggi (non lo è stato neppure per la politica) poiché sono spesso in contraddizione tra loro. E' più facile decidere se comprare o meno un albo monografico, poiché può piacere o non piacere. Se di Kappa un lettore ama alla follia Oh, mia Dea! ma non sopporta Gun Smith Cats cosa deve fare? Non ho purtroppo una risposta pronta, ma è compito mio e degli altri Kappa boys di trovare una mediazione che accontenti un po' tutti e non scontenti nessuno (fosse facile!). Leggere la tua lettera mi ha decisamente sollevato: ieri ho letto su Internet che qualcuno accusa i Kappa boys di aver chiesto all'editore l'aumento di mille lire per Kappa al solo fine di intascarselo. Povero ingenuo! Se fossi così avido come mi descrive, non avrei perso tempo a querelarlo per diffamazione: con i soldi che gli avrei succhiato mi sarei potuto comprare una macchina nuova (visto che la mia me l'hanno appena rubata). Ma non rendiamo noiosa la posta di Kappa con queste pallosissime questioni: fremo dalla voglia di risolvere il tuo Otaquiz! Come dimenticare Il fantastico mondo di Paul, piacevolissimo cartone animato prodotto nel 1976 dalla Tatsunoko (il titolo originale è Paul no miracle daisakusen, ossia Le battaglie miracolose di Paul)? Grazie alla magia dell'orsacchiotto (nel quale vive lo spirito di un abitante di Pakkun), Paul e la sua biondissima amica Nina potevano aprire un passaggio verso il mondo incantato, formato da paesi diversissimi tra loro. Quando il crudele Belsatan si risveglia e rapisce Nina abbiamo fatto tutti il tifo per Paul (ricordi il suo magico yo-yo?). Non ti ricordi neppure la sigla? Vediamo se riesco a rinfrescarti la memoria: Amici per la pelle/sul teleschermo blù/da oggi Paul e Nina ogni giorno assieme a voi... Se non ti basta chiederò ad Andrea Pietroni di scrivere uno Speciale Karaoke tutto made in Italy! Ehi, qualcun altro vuole sfidarmi? Se hai letto la risposta che davo nello scorso numero, saprai quali sono i titoli di Granata che abbiamo già opzionato (il seguito di Ushio & Tora, Lamù e...): per quanto riguarda Bastard!! è tutto nel limbo. La Shueisha vorrebbe trovare un editore italiano disposto a ripubblicarlo dall'inizio, ma questo sarebbe inutile oltre che suicida. Vedremo per il futuro. Per quanto riguarda Rough, invece, dovresti ormai sapere che terminerà il prossimo autunno su Storie di Kappa, in tre volumi di ben 224 pagine (usciranno in edicola e in libreria a ottobre, novembre e dicembre). Ora ti saluto. Spero che nessun lettore sia tanto permaloso da sentirsi accusato dalle parole di Diana, a cui mando un piccolo bacio approfittando di queste pagine.

Massimiliano De Giovanni

K49-B

Sono un convinto nagaiano di 24 anni, non so se la mia razza si sia completamente estinta, ma se così non è... Perché i fumetti di Go Nagai sono scomparsi dall'Italia?! Il 'trauma scatenante' che mi ha convinto a scrivervi è il commento sull'OAV di **Cutey Honey** che ho letto sull'ultimo numero di **Kappa Magazine**. Il tratto personalissimo di Nagai è 'difficile da digerire'? Bello il character design? Be' secondo me le due affermazioni si negano l'un l'altra.

Il character design di **Cutey Honey** è uno dei più fedeli al tratto di Nagai che io abbia mai visto! Inoltre non avete dato alcun commento all'eccellente versione italiana, con doppiatori di tutto rispetto... mah! Insomma, mi dispiace. Dopo **Devilman** (che è una storia stupenda anche se troppo vecchia), Nagai è scomparso dal mercato italiano, Granata ebbe

la pessima idea di pubblicare i **Mazinger** di Gosaku Ota e da allora... Niente più. Si sono finora privilegiati disegnatori e autori dal tratto 'figo'... tanti bei disegni... **Rayearth**, **Seraphic Feather**... Ma le storie? Dove sono? **Compiler & Co.** Fanno sorridere... Ma sono ben lontani dall'essere un bel fumetto. **DNA²** è una vera delusione... Sempre la solita minestra... Grandi i disegni di Katsura, ma come autore è finito del tutto o ha proposto qualcosa di interessante? Go Nagai è un grande autore, il suo disegno non è solo caratteristico, è fondamentale per raccontare le sue storie.
Dateci la possibilità di leggere i manga di Go Nagai in italiano... Anche perché questo autore non si è fermato agli anni '70, ma ha prodotto molto altro materiale... E credo che molto di questo materiale sia nettamente superiore a certe 'cosette' che si trovano in edicola. Spero si possa contare ancora su lettori che apprezzano delle storie oltre ai disegni... Certo, un pubblico che ignora un fumetto come **Rough** non fa sperare bene (soprattutto se poi premia **DNA²** perché è pieno di belle ragazze ed è diseganto in maniera impeccabile)...
Comunque, nagaiani, fatevi sentire! Questo è il mio indirizzo: **Nicola Tini, Largo Bastia 11, 00181 Roma**

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 48

Esprimete un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:
___ **OH MIA DEA!**
___ **ASSEMBLER OX**
___ **GUN SMITH CATS**
___ **NAGAREBOSHI SAKON**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per i seguenti articoli:
___ **CLAMP**
___ **DRAGON BALL GT**
___ **SPECIALE TV COLOR**
___ **KAPPA VOX (Vox, Mondo Star Comics, La Rubrikappa...)**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per l'illustrazione di copertina:
___ **ASSEMBLER OX**

Cos'hai preferito in questo numero di **Kappa Magazine**?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

Cosa manca ancora a **Kappa Magazine**?
____

Quale manga interrotto in Italia dovremmo recuperare?
____

nome______________________
cognome______________________
età______________________

luglio 1996

Caro Nicola, rispondo io alla tua lettera (anche se non l'hai indirizzata a nessuno di noi in particolare) in quanto autrice della recensione in questione.
Innanzitutto vorrei precisare che, dal mio punto di vista, affermare che lo stile di disegno utilizzato da Go Nagai sia difficilmente digeribile e che il character design di Cutey Honey sia bello, non è una contraddizione, come invece l'hai intesa tu: infatti, solo due righe più sotto continuavo affermando che il curatore del character desing non è stato il maestro in persona, bensì un altro. Quindi è piuttosto scontato che le caratteristiche dello stile nagaiano siano state imposte a quest'ultimo durante la lavorazione del cartone animato! Lo stile di Nagai, e tengo a precisare che questa è solo una mia opinione, è decisamente ruvido, sgradevole alla vista, grottesco, goliardico, surreale, per nulla accattivante.... In compenso, però, dietro a tutto questo c'è la mente incredibile di un uomo che ha immaginato le storie più belle che la grande macchina del mercato giapponese abbia mai trasformato in cartoni animati. Una mente talmente attiva da creare non una sola storia, ma un vero e proprio 'genere' di storie, e con questo mi riferisco al genere robotico che dopo di lui è stato ripreso e sfruttato da più di un autore! Hai ragione quando affermi che le belle storie come quelle di Nagai non esistono più! Ma io vorrei aggiungere che non esistono più nemmeno bellissime storie come quelle che scriveva il grande Osamu Tezuka, oppure come quelle dell'altrettanto bravo Leiji Matsumoto... Se facciamo un po' di calcoli assieme, scopriremo che questi nomi non appartengono certo al panorama attuale di autori giapponesi. Forse la nuova generazione di autori ha altri ideali; sicuramente anche da loro, come da noi, l'apparenza e la bellezza delle immagini hanno sostituito la ricerca di una buona storia diventando l'ingrediente più importante per far vendere un prodotto (prova a pensare a quello che sta accadendo in America con la Image). Ma torniamo a noi: un tentativo di proporre Nagai in Italia è stato fatto (sono d'accordo che non si trattava proprio di lui, ma di un suo collaboratore) e purtroppo le cifre di vendita che raggiungeva l'albo erano veramente ridicole. Se fosse capitato a noi un simile fiasco, non so davvero come avremmo fatto a convincere la Star Comics a pubblicarlo fino alla fine! La nostra è una realtà che dobbiamo imparare ad accettare: i classici non li vuole leggere nessuno, e sarebbe assurdo pensare di correre certi rischi con la crisi di mercato che stiamo vivendo oggi. Spero che in futuro le cose cambino, che il mercato diventi più ricettivo e che quello che è accaduto a Rough non debba ripetersi (riuscire a concluderlo il prossimo autunno è stata una nostra grande vittoria personale). Spero soprattutto che anche i classici (così come gli shojo) riescano a scavarsi la loro nicchia nelle edicole italiane. Ah, un'altra cosa: in Cutey Honey non ho potuto scriverlo per problemi di spazio, ma già tante volte, in altre recensioni, ho segnalato che il doppiaggio della Dynamic è ottimo, soprattutto perché si avvale di professionisti in gamba... un bravo a Fabrizio Mazzotta!

Barbara Rossi

LA VOSTRA CLASSIFICA
aprile 96
KAPPA 46

manga

Oh, mia Dea!	8,2
Assembler Ox	7,1
Gun Smith Cats	7,1
World Apartment Horror	5,8

redazionali

Kappa Vox	7,9
Blue Seed	7,6
Crying Freeman	6,9
Gaijin	6,8

copertina

Oh, mia Dea!	8,9

il meglio
1) Dossier Blue Seed
2) Oh, mia Dea!
3) Gun Smith Cats

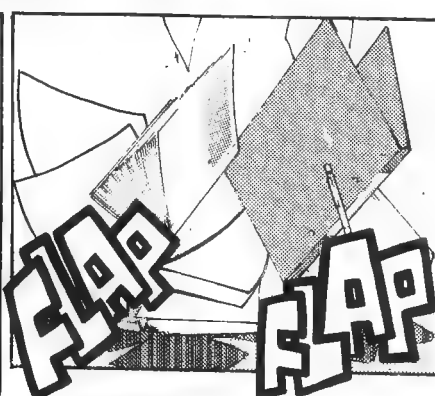
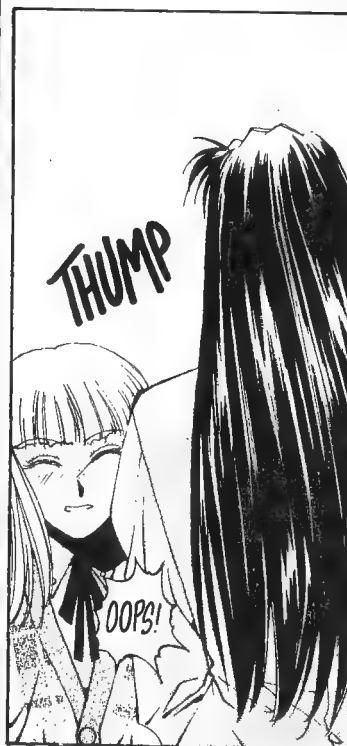
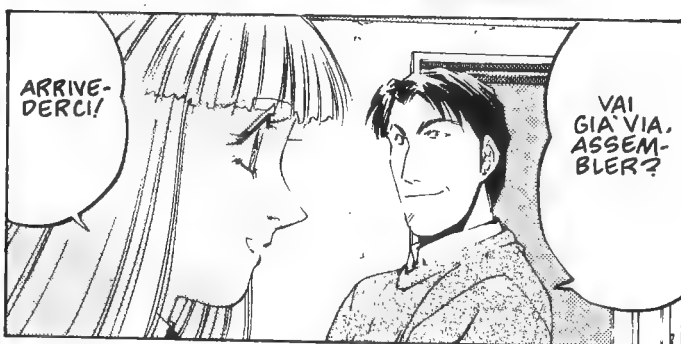
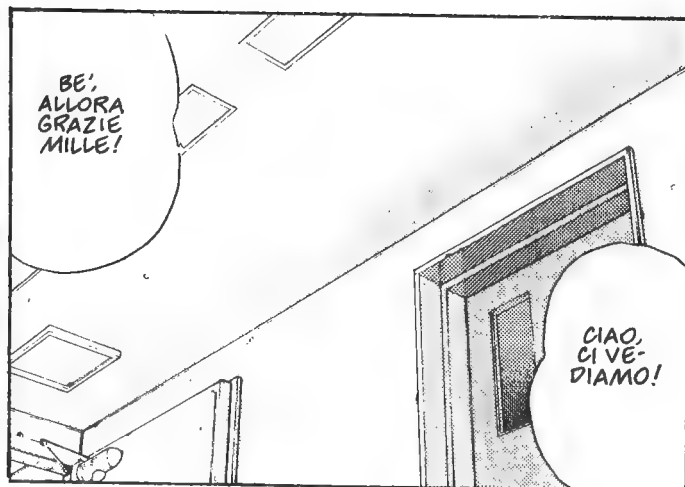
il peggio
1) Game Over
2) World Apartment Horror
3) Gaijin

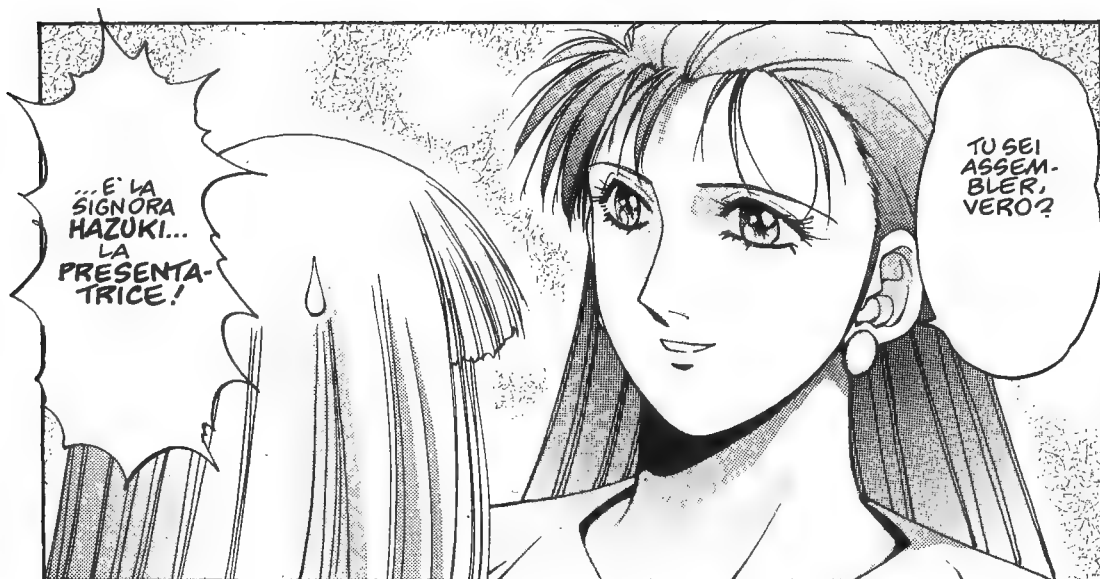
cosa manca
1) Karaoke
2) Classici
3) News

TV
関東
TELEKANTO

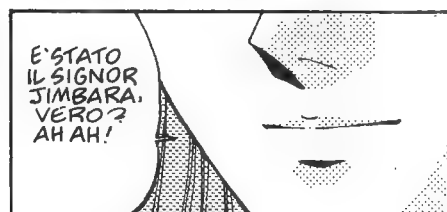
BE', ALLORA GRAZIE MILLE!
CIAO, CI VE-DIAMO!

ARRIVE-DERCI!
VAI GIÀ VIA, ASSEM-BLER?

THUMP
OOPS!

UN RINGRAZIAMENTO SPECIALE A **NAOKO TAKEUCHI** PER L'IDEAZIONE DEI PERSONAGGI E DEI COSTUMI_KA

FLAP
FLAP
OH, MI SCUSI... IO...
MA... LEI...

TU SEI ASSEMBLER, VERO?
...È LA SIGNORA HAZUKI... LA PRESENTATRICE!

IL FATTO È CHE... MI HANNO TRATTENUTO QUI... E RIMPROVERATO...
EHM... GIÀ...

DOV'È MEGUMI? SEI SOLA, OGGI?
FLIP
BE'... SÌ...

È STATO IL SIGNOR JIMBARA, VERO? AH AH!

M-MI SCUSI... SONO PROPRIO UN'IMBRANATA!
...ACCIDENTI!
LASCIA, NON TI PREOCCUPARE!

ALLORA C'È ANCORA UN PO' DI TEMPO...
NO, NON ANCORA...
HAI GIÀ CHIAMATO UN TAXI?

C-COME?

TI VA DI BERE UN TE' INSIEME, MENTRE LO ASPETTI?

ECCO... IO...
JIMBARA! EHI, JIMBARA!

CHIAMA UN TAXI PER ASSEMBLER!
VA BENE, VA BENE...

VA BENE QUI, GRAZIE...
WROO

QUANDO LO DIRÒ A NACHI, CREPERÀ D'INVIDIA!
CHE ONORE! HO PARLATO CON LA MITICA HAZUKI!
FIUUU

MEGLIO TORNARE SUBITO A CASA!

FRUSH

WHISS

THUD

MA CHE...?!

HANF HANF... UGH...
NON CE LA FARÀ PIÙ A RAGGIUNGERMI, ORMAI!

PER QUESTA VOLTA HO **FALLITO**, MA ALLA PROSSIMA OCCASIONE **CE LA FARÒ!** COSTI QUEL CHE COSTI!

MA... COSA...
FLIP.
MMM...

Le nubi delle Tenebre si addensano nel cielo, coprendo il caldo sole con un oscuro velo. Qualcuno grida aiuto! Qualcuno grida aiuto!
USH
UH?
QU-QUESTA CANZONE... E'... E'...

Ma il male non può vincere, finchè siete con noi... Giustizia, pace e amore portate assieme a voi... Eccole! Eccole! Da Tokio con lealtà... Guardale! Guardale! Per la libertà... ...Lottano insieme, son ventitrè in ogni distretto... Una ce n'è!

NO! NON PUO' ESSERE LEI!
SHA
DOVE DIAVOLO SEI?!
SWISS
DOVE TI STAI NASCONDENDO, DANNATA?!
SWIS
SWISS

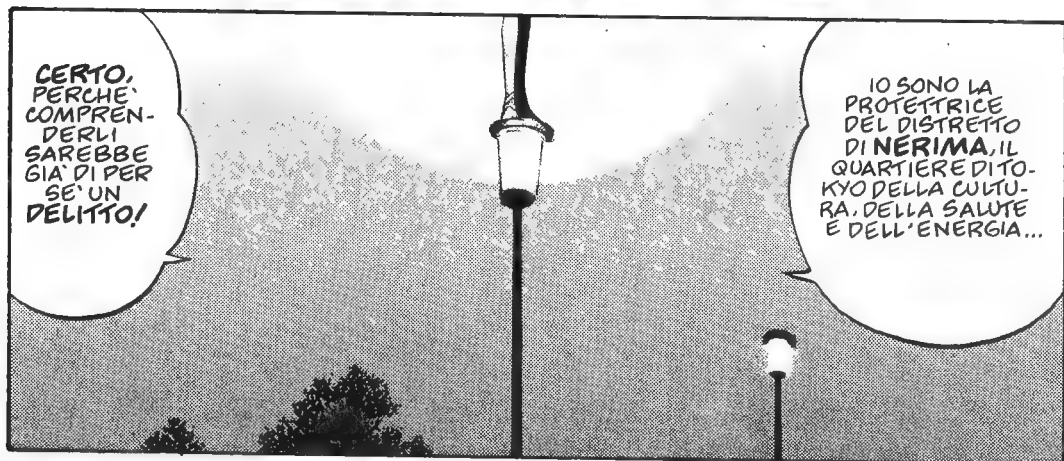
NON E' POSSIBILE! ERO ORMAI CERTA DI AVERLA SEMINATA!
VIENI FUORI, MALEDIZIONE!

MI DISPIACE PER TE, MORETTINA, MA FINCHE' TI TROVERAI ALL'INTERNO DEL DISTRETTO DI NERIMA, IL MIO DISTRETTO, NON AVRAI LA MINIMA POSSIBILITA' DI SFUGGIRMI!
UH?

DANNAZIONE!
COME IMMAGINAVO, E' IMPOSSIBILE SEMINARLA!

MA COM'E' VESTITA QUESTA TIPA?
MI SA CHE LE MANCA QUALCHE ROTELLA ...FORSE E' MEGLIO SE...

ORMAI NON POSSO PIU' PERMETTERTI DI ANDARTENE IMPUNITA! MERITI UNA LEZIONE... E L'AVRAI!
PIANTALA! TU NON POTRAI MAI COMPRENDERE I NOSTRI SENTIMENTI!

IO SONO LA PROTETTRICE DEL DISTRETTO DI NERIMA, IL QUARTIERE DI TOKYO DELLA CULTURA, DELLA SALUTE E DELL'ENERGIA...
CERTO, PERCHE' COMPRENDERLI SAREBBE GIA' DI PER SE' UN DELITTO!

IL MIO NOME E' NERIMA QUEEN!
DA
episodio 13 - NERIMA QUEEN - parte prima
•LE COMBATTENTI DEI VENTITRE' DISTRETTI•
NERIMA QUEEN

...E SONO QUI PER TE! SE NON HAI PAURA DELLA MIA POTENZA... COMBATTI!
SPIEGAZIONE:
IL DISTRETTO DI NERIMA E` UNO DEI 23 QUARTIERI DI TOKYO, ED E` SITUATO APPROSSIMATIVAMENTE A NORD DELL'AREA METROPOLITANA.
ABITANTI: 630.093
NUCLEI FAMILIARI: 257.519
SUPERFICIE TOTALE: 48,16 Kmq
ANNO DI ISTITUZIONE:
1° AGOSTO DELL 22° ANNO SHOWA (1947)
FIORE UFFICIALE: AZALEA
ALBERO UFFICIALE:
MAGNOLIA ACUMINATA
DISTRETTO PROMOTORE DEL NOLEGGIO DI BICICLETTE

METTERÒ LA PAROLA **FINE** ALLA NOSTRA SFIDA!
URAGANO DI AZALEE!
ATTENTA, PERCHÉ POTREBBE ESSERE LA **TUA** FINE!
ATTACCO PNEUMATICO!
YA-HA!
FATTI SOTTO, NERIMA QUEEN!
WHUA

MA COSA STA...?
UGH!
TUMP

CREDO CHE IL COMBATTIMENTO SIA CONCLUSO...
UGH...

DESIDERO CHE TU TORNI ALLA TUA CITTA', ANCHE SE NON SO DA DOVE VIENI...
IO NON DESIDERO FARTI DEL MALE...

NON MONTARTI TROPPO LA TESTA PERCHE' SEI UNA DELLE COMBATTENTI DEI VENTITRE' DISTRETTI, NERIMA QUEEN!
CREDI DAVVERO CHE SIA FINITA QUI?

COSA?!

FLASH
AAAAH!

MA... CHE...?!

ME LA SONO LASCIATA SFUGGIRE!

AHAHAHAH!
QUESTA ERA SOLTANTO UNA **PROVA!** MI SONO UN PO' DIVERTITA A TUE SPESE!

IL GIORNO IN CUI TI SCONFIGGERÒ, IL MIO PAESE DIVENTERÀ UN VERO **DISTRETTO**... ACCADRÀ MOLTO PRESTO... NEL FRATTEMPO, TI **SALUTO!**
NERIMA QUEEN NON HA NULLA DA TEMERE!
UGH!

MA...

E TU CHI SEI? ABITI QUI A NERIMA?
BE'... SI'...IO...
SE SEI UN'ABITANTE DI NERIMA, NON C'E' ALCUN PROBLEMA...
HM...

IO SONO NERIMA QUEEN, UNA DELLE COMBATTENTI DEI VENTITRE' DISTRETTI CHE PROTEGGONO TOKYO...
IL MIO COMPITO E' QUELLO DI VIGILARE SU QUESTO DISTRETTO, NERIMA... IO COMBATTO NELL'OMBRA PER IL BENE DI TUTTI I SUOI ABITANTI!

AH, SI'? AH AH... EHM... CHE BRAVA... BE'... IO ME NE ANDREI...
AIUTO!
AHAHAH! E COSI' TU SARESTI LA FAMOSA NERIMA QUEEN?!
NON SEI UN GRANCHE', COME COMBATTENTE ...SEI ANCORA IMMATURA!
CHI...?!

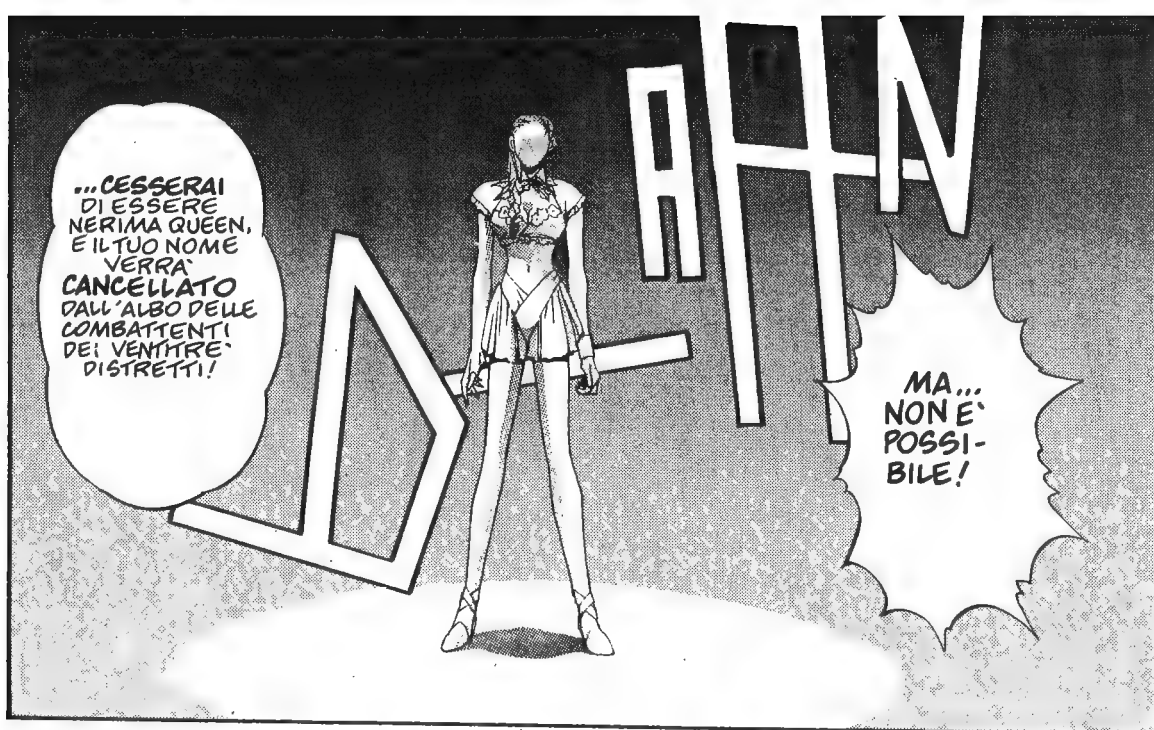
SE SHINJUKU QUEEN VENISSE A SAPERLO, CI FARESTI UNA PESSIMA FIGURA!
TI SEI LASCIATA SFUGGIRE LA TUA AVVERSARIA SENZA NEMMENO CONTRATTACCARE...
WHOOOSH
...SCUSATE UN MOMENTO...
NO...
NE SEI COSCIENTE, NERIMA QUEEN...?
SPIT
GRUNT...
MA CHI E' 'STA GENTE?
TAK
FLAP

AH AH AH AH!
WHOOSSH
IO SONO MINATO QUEEN!
SPIEGAZIONE:
DISTRETTO DI MINATO
ABITANTI: 152.784
SUPERFICIE TOTALE: 20.31 Kmq
SIMBOLI: IL RAINBOW BRIDGE E LA TORRE DI TOKYO
FIORI UFFICIALI: ROSA E ORTENSIA

C-COSA VUOI DA ME? SE SEI VENUTA APPOSTA FIN DA MINATO, SIGNIFICA CHE...
LASCIA PARLARE ME... ULTIMAMENTE LA TUA REPUTAZIONE NON E' DELLE MIGLIORI...
LO SAI, VERO, NERIMA QUEEN?
MA... COME SAREBBE A DIRE?!
PENSACI SU! COME PRETENDI DI RIUSCIRE A PROTEGGERE IL TUO DISTRETTO SENZA NEMMENO RIUSCIRE A RISOLVERNE I PROBLEMI INTERNI?
IO... IO...
EHM...
DI QUESTO PASSO, IL PAESE DI NERIMA E' CONDANNATO A TORNARE UN PAESE QUALSIASI!
AVANTI, MINATO QUEEN! DIMMI COSA SEI VENUTA A FARE QUI!
E' MOLTO SEMPLICE, MIA CARA...

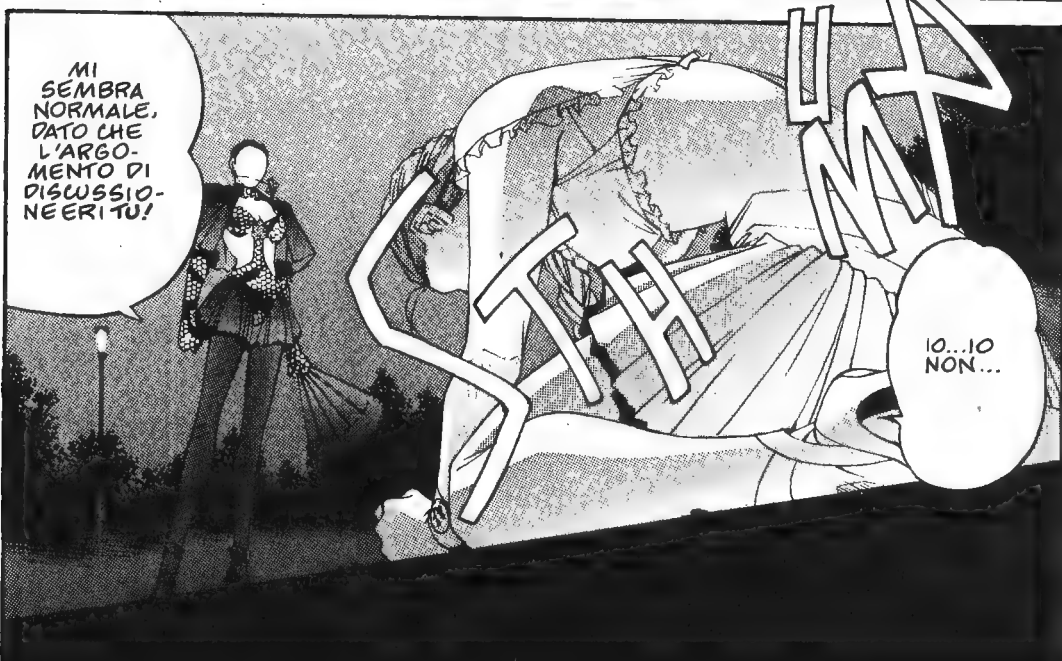
SONO VENUTA A RENDERTI NOTA LA DECISIONE PRESA DALL'ASSEMBLEA DELLE VENTITRE' COMBATTENTI DI TOKYO...
ECCOTI IL MESSAGGIO...

COSA...

LE PERSONE DI CUI HAI GIA' RICEVUTO I NOMINATIVI DEVONO ESSERE ELIMINATE ENTRO POCHI GIORNI DAL DISTRETTO DI NERIMA...
SE NON AGIRAI IN FRETTA, NON SOLO IL TUO PAESE, MA TUTTA TOKYO POTREBBE ESSERE DISTRUTTA! E SAPPI CHE SE NON ACCETTERAI QUESTO COMPITO...

...CESSERAI DI ESSERE NERIMA QUEEN, E IL TUO NOME VERRÀ CANCELLATO DALL'ALBO DELLE COMBATTENTI DEI VENTITRÈ DISTRETTI!

MA... NON È POSSIBILE!

TU DICI? EPPURE, UNA COMBATTENTE DISTRETTUALE NON DOVREBBE MAI RIFIUTARSI DI PROTEGGERE LA SUA TERRA...

VOI AVETE TENUTO UN'ASSEMBLEA SENZA NEMMENO AVVERTIRMI?! SENZA DI ME?! È ASSURDO!

MI SEMBRA NORMALE, DATO CHE L'ARGOMENTO DI DISCUSSIONE ERI TU!

IO... IO NON...

WHOOOSH
POVERINA ...CHISSÀ COSA LE TOCCHERÀ FARE...
AH AH AH AH!
SHAM
NON TI SCORAGGIARE, NERIMA QUEEN...
IN FONDO, TI BASTERÀ RISOLVERE QUESTO **PICCOLISSIMO** PROBLEMA...

SIGH...
BE'... ALLORA IO ME NE VADO...
FLIP

OH NO, NO NO NO NO NO... BO-HOOO BO-HOOO...
NON E`... SIGH... GIU-STOOHOO...
OHI...

ACCI-DENTI...
SIGH... SIGH... ERO... ERO FI-NALMENTE RIU-SCITA A DIVEN-TARE UNA COMBATTENTE DISTRETTUALE, MA ORA... ORA... SIGH...
SIGH
SIGH
PREN-DI...

SNIFF?

FATTI CORAGGIO, NERIMA QUEEN... GRAZIE A TE, TUTTI GLI ABITANTI DI QUESTO QUARTIERE POTRANNO VIVERE FELICI...

G-GRAZIE... SNIFF...
EH EH EH...

SEI DAVVERO MOLTO GENTILE A INCORAGGIARMI COSÌ...
MA FIGURATI...
EHI, DIMMI UN PO'... COME TI CHIAMI?

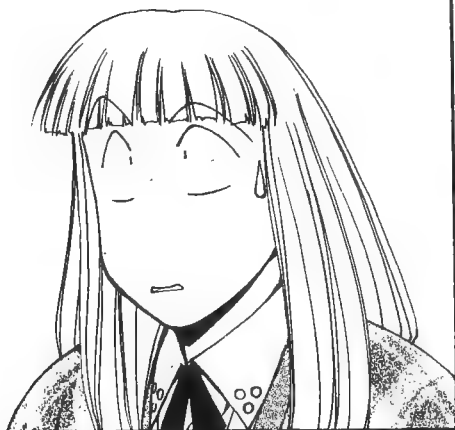
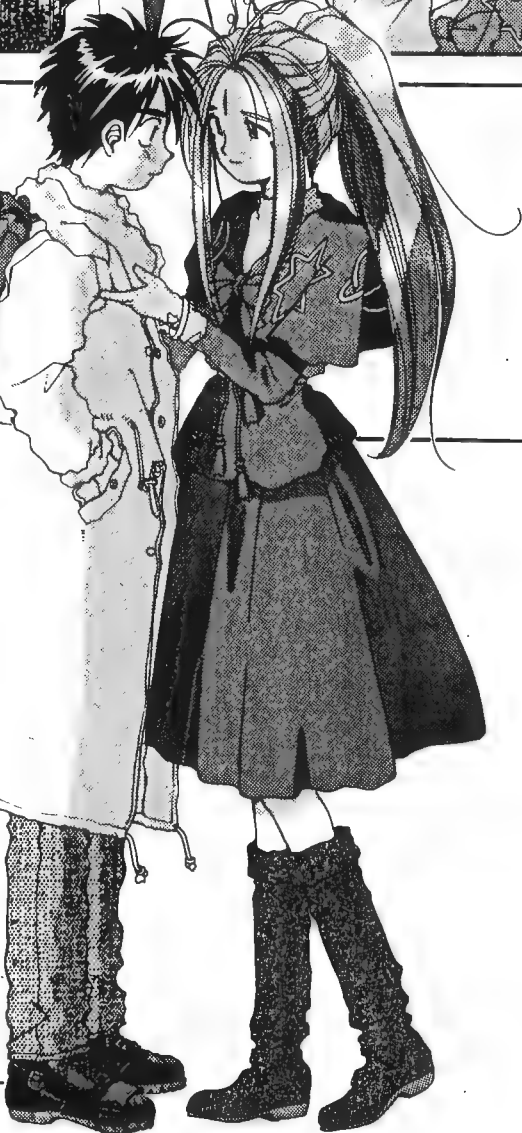
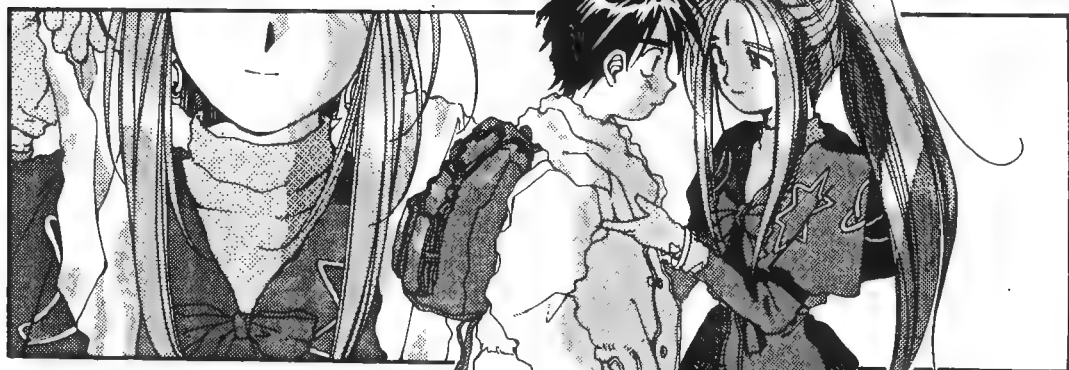
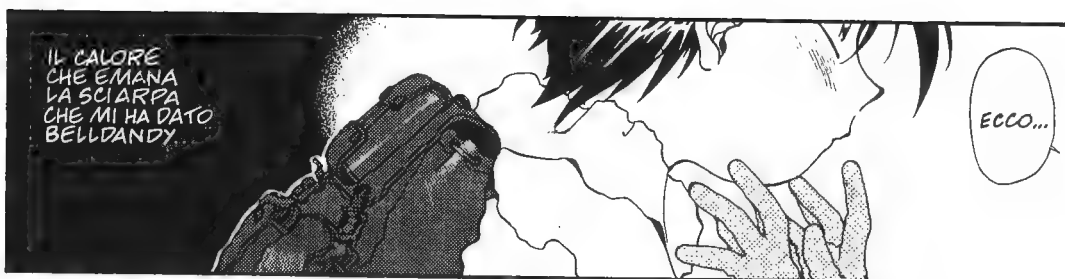
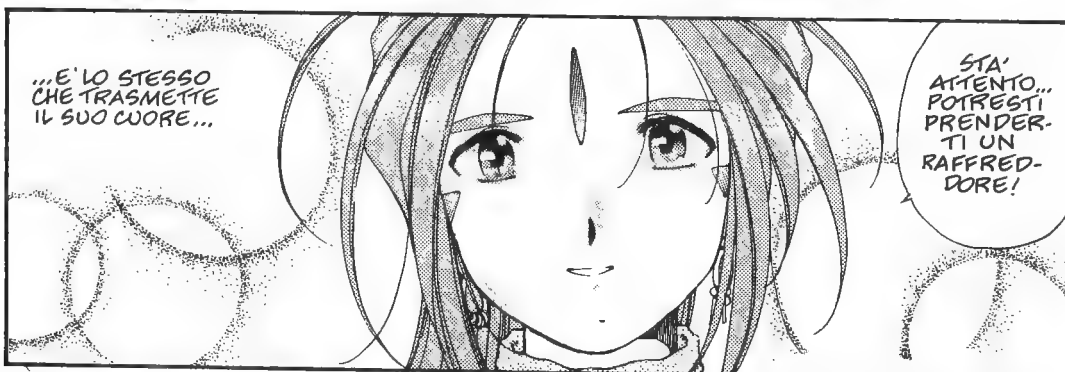
MI CHIAMO ASSEMBLER!

C-COSA..?

HAI DETTO... ASSEMBLER?
PROPRIO COSÌ...SO CHE E' UN PO' STRANO, MA...

...A CASA IGARASHI?
N-NON SARAI QUELLA ASSEMBLER CHE VIVE...

C'E' QUALCOSA CHE NON VA, NERIMA QUEEN?
PROPRIO QUELLA... PERCHE'?

OH, NO... VA BENISSIMO... NON AVRÒ PIETÀ DI TE!
DAN
DI' LE TUE PREGHIERE, ASSEMBLER, PERCHÈ HAI I MINUTI CONTATI!
CO-COSA?!
ASSEMBLER OX (NERIMA QUEEN) - CONTINUA

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima
NOI DUE SOLI

OGGI FA UN FREDDO CANE!
FRUSH

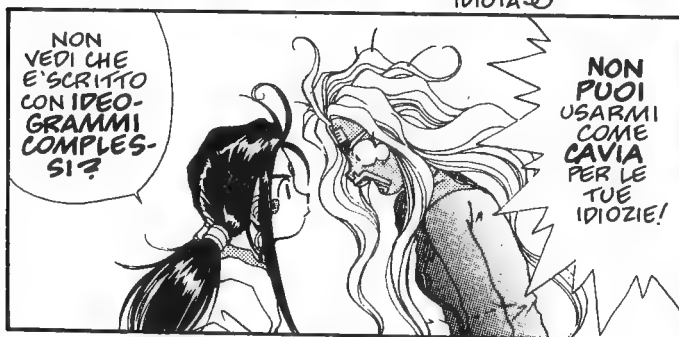
SONO DAVVERO FELICE DI AVER CONOSCIUTO BELLDANDY...

COSA DIAVOLO STAI FACENDO?!

E' LA COSA PIU' BELLA CHE MI SIA MAI CAPITATA...

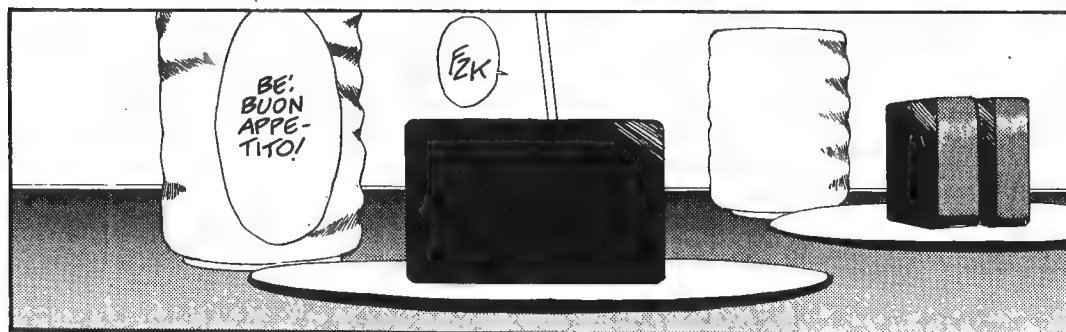
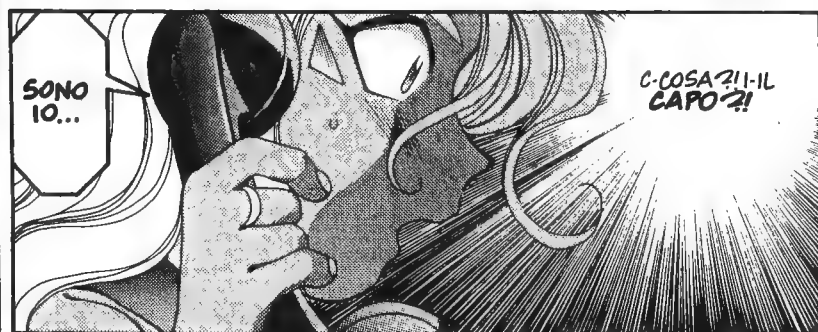
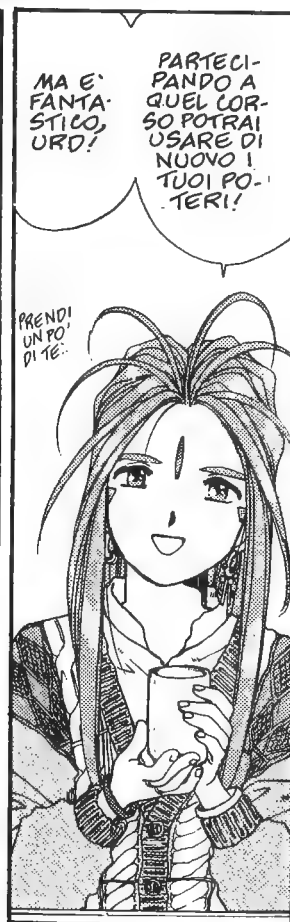
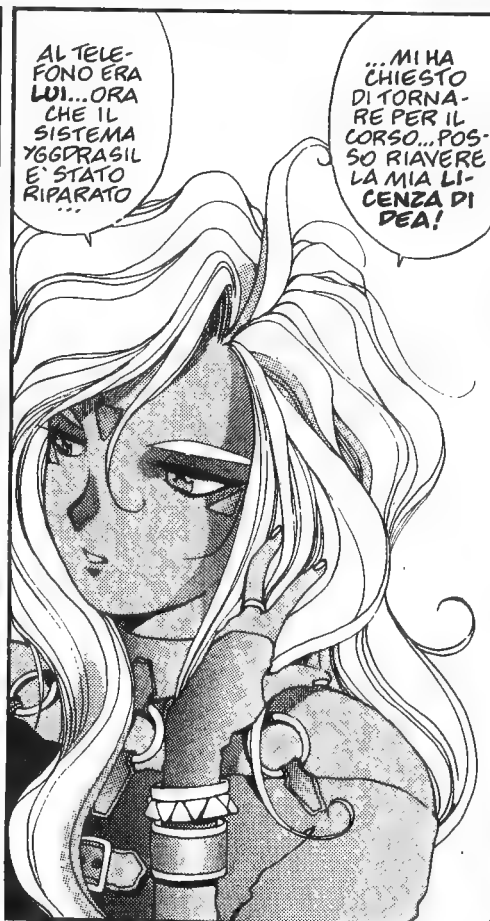
COSA AVRANNO COMBINATO, QUELLE DUE?

CIAO! BENTORNATI!
OH, SORELLINA, SORELLINA, SORELLINA!
INDOVINA! HO ACQUISITO UN NUOVO POTERE!
U-UN NUOVO POTERE?
ESATTO!
FZZT
FZZT
COSA...
...SIGNIFICA...
...UN NUOVO POTERE?

IO NON CI TROVO UNA GRAN NOVITA'!
IDIOTA

NON VEDI CHE E' SCRITTO CON IDEOGRAMMI COMPLESSI?
NON PUOI USARMI COME CAVIA PER LE TUE IDIOZIE!

FULMINI DEL CIELO!

SMETTETELA, VOI DUE!
ULTIMAMENTE NON ABBIAMO AVUTO MOLTE OCCASIONI PER RESTARCENE SOLI...
OH, CIELO...

CHE DESTINO AVVERSO!
FORSE QUESTO PIACERE NON CI SARA' MAI CONCESSO!
SCROOOSH

...DI QUESTO ÈRO CONVINTO...
DRIIIIN
...ALMENO FINCHÈ NON ARRIVÒ QUELLA TELEFONATA...

BLL! LA PROSSIMA VOLTA TI RICOPRO DI IDEOGRAMMI!
STUPIDA MOCCIOSA...
SÌ? PRONTO?

C-COSA?! I-IL CAPO?!
SONO IO...

FZK
BE! BUON APPETITO!

CHISSÀ CON CHI STA PARLANDO? NON È DA LEI...
...MI SÈMBRA CHE FOSSE AL TELEFONO...
NON LO SO...
DOV'È FINITA URD?

AAH! MI HAI FATTO PRENDERE UN COLPO!

CHE C'È ORA?

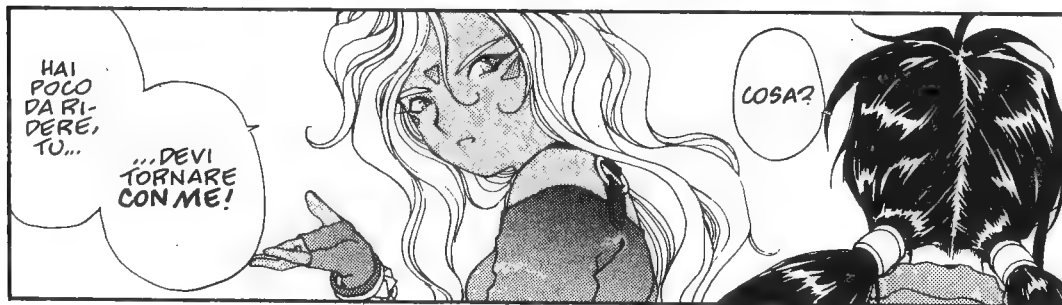
AL TELEFONO ERA **LUI**... ORA CHE IL SISTEMA YGGDRASIL È STATO RIPARATO...

...MI HA CHIESTO DI TORNARE PER IL CORSO... POSSO RIAVERE LA MIA **LICENZA DI DEA!**

MA È FANTASTICO, URD!

PARTECIPANDO A QUEL CORSO POTRAI USARE DI NUOVO I TUOI POTERI!

PRENDI UN PO' DI TÈ.

* E' COME UN SIMULATORE DI VOLO... PER LE MAGIE!

COMUNQUE SIA, NON VUOLE COSTRINGERTI...
IL TUO SOGGIORNO IN QUESTO POSTO, ORIGINARIAMENTE IRREGOLARE, ORA VIENE LEGALIZZATO!

FINALMENTE
SOLI!

SAGGIA DECISIONE!
PAT PAT
...VENGO ANCH'IO...
E VA BENE...

QU-QUESTO... SIGNIFICA CHE... IO E BELLDANDY SAREMO...
NIENTE DA FARE! TU SEI UNA BAMBINA!
NON TRATTARMI COME UNA BAMBINA!

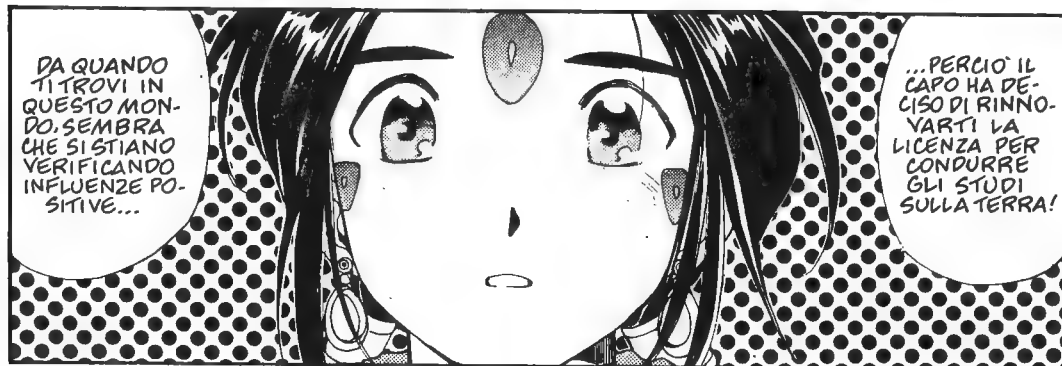
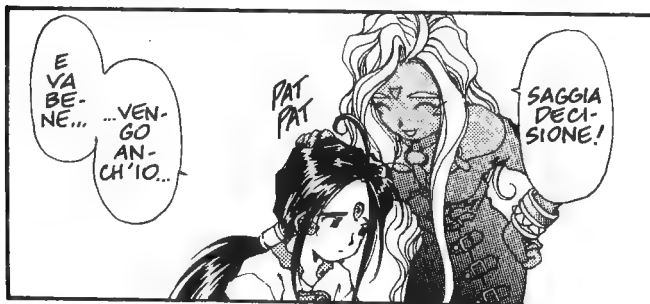
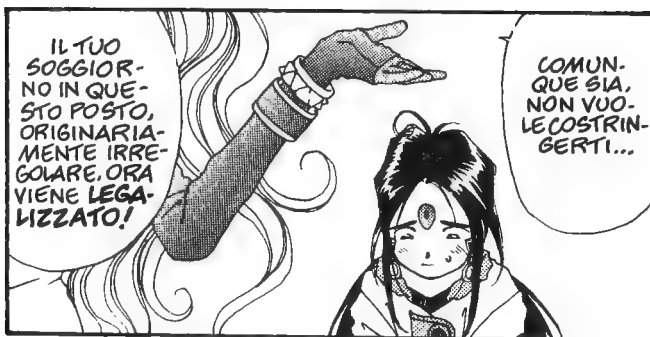
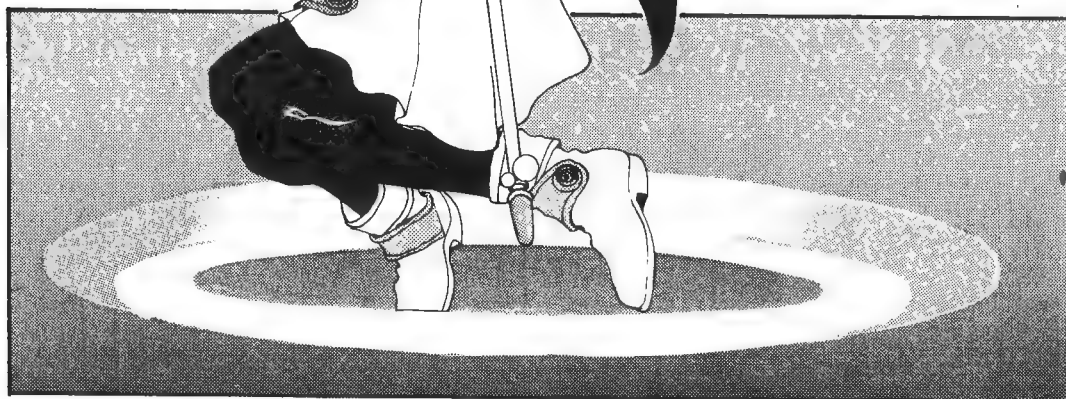
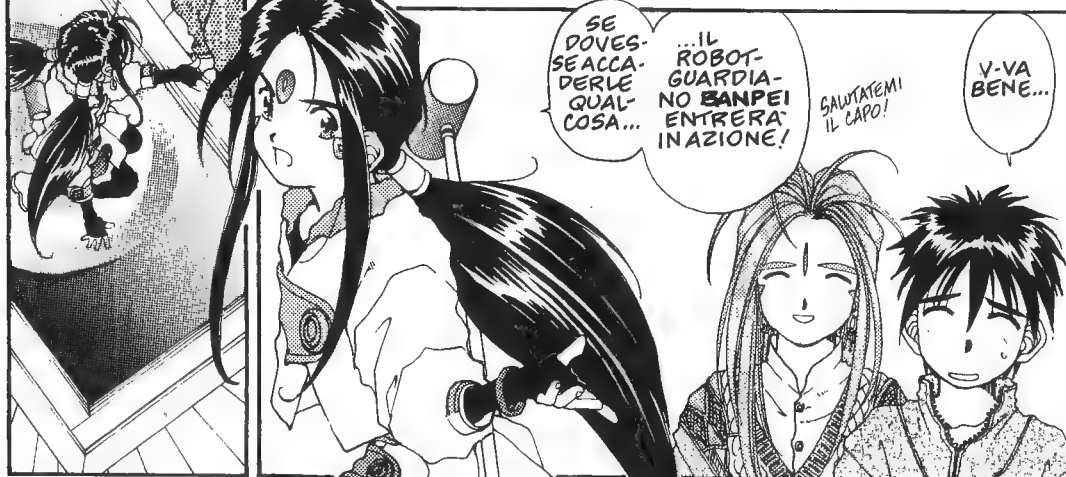
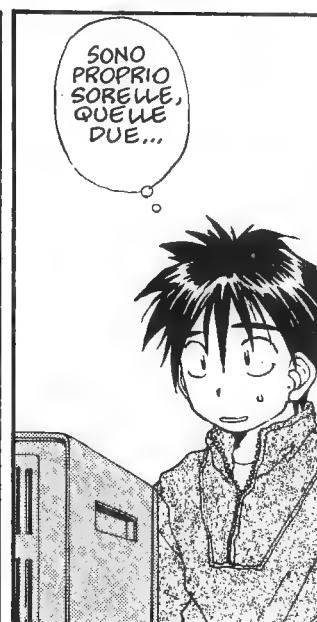
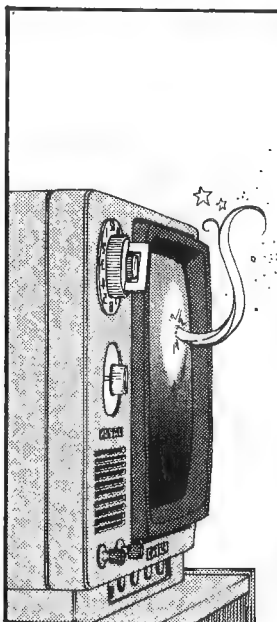
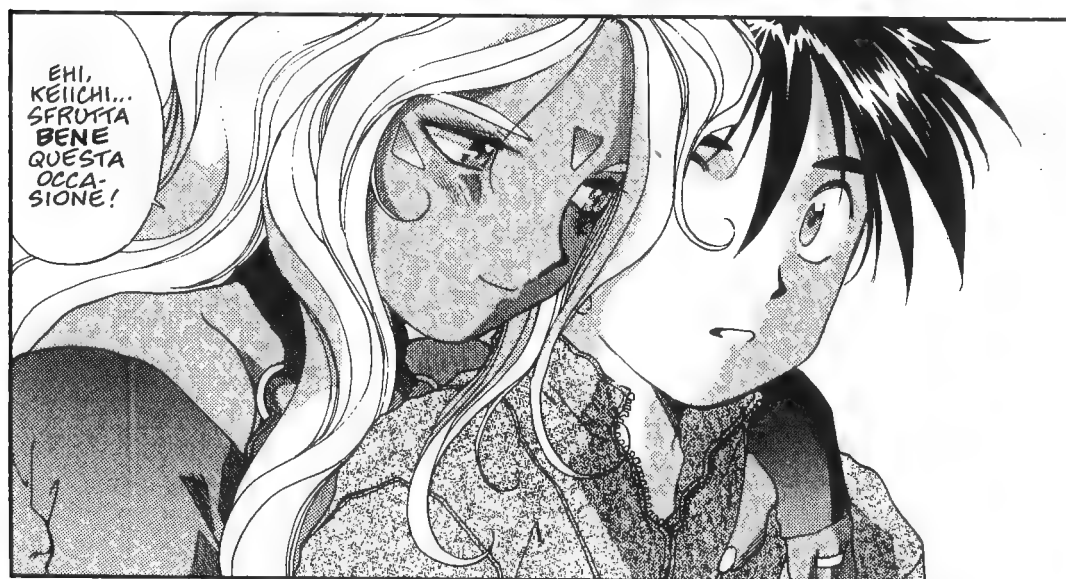
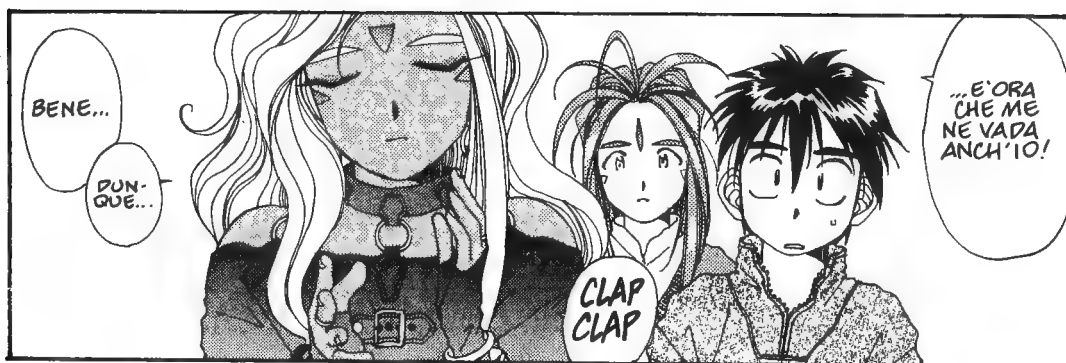
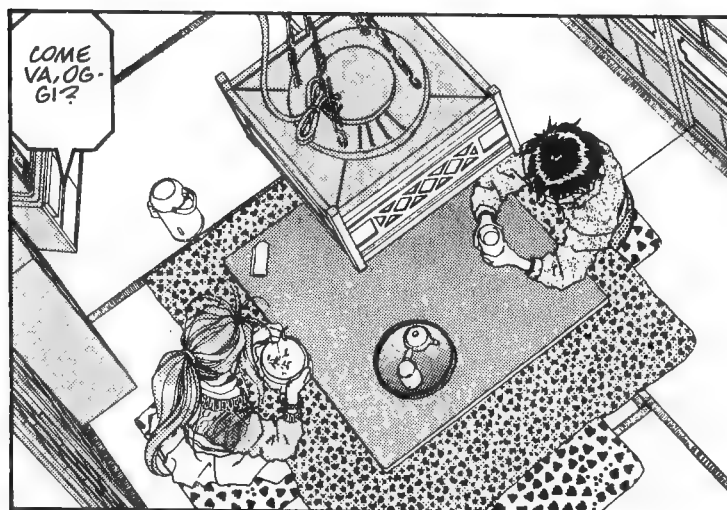
KEIICHI...
BELLDANDY...
LA VITA E' BELLA!
Congratulations!!

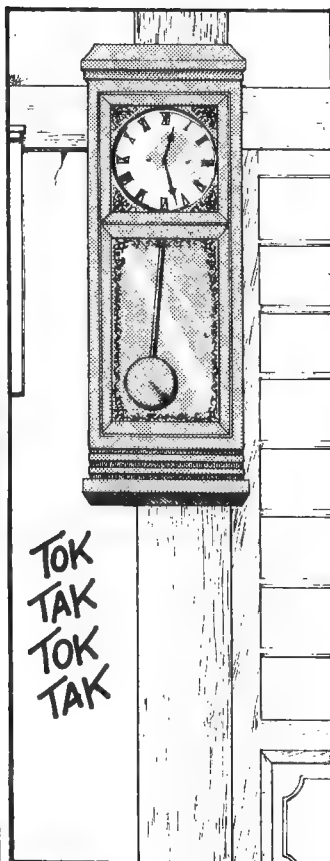
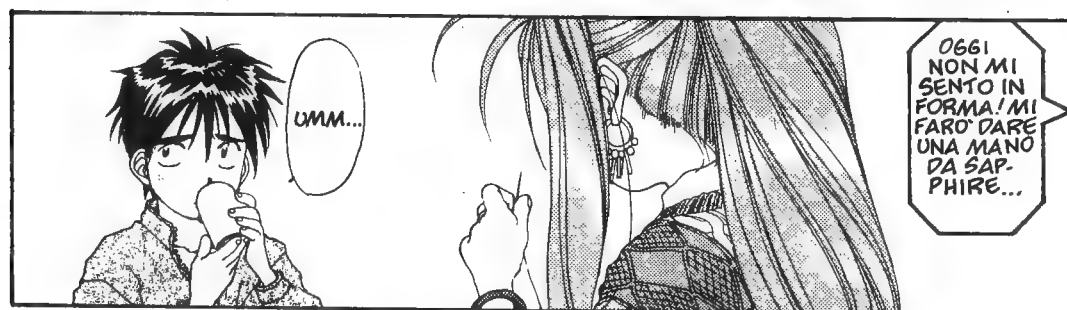
KEII-CHI...
ORA CHE RIMARRAI SOLO CON LEI...
...NON OSARE...
...FARE COSE **OSCENE** CON LA **MIA** SORELLINA!
SE DOVESSE ACCADERLE QUALCOSA...
...IL ROBOT-GUARDIANO **BANPEI** ENTRERÀ IN AZIONE!
SALUTATEMI IL CAPO!
V-VA BENE...

BENE...
DUN-QUE...
CLAP CLAP
...E' ORA CHE ME NE VADA ANCH'IO!

EHI, KEIICHI... SFRUTTA **BENE** QUESTA OCCA-SIONE!

SE NON COMBINI NIENTE NEAN-CHE STAVOL-TA... FULMINI DAL CIELO A **DECINE**!

SONO PROPRIO SORELLE, QUELLE DUE...

BENVENUTI ALLA QUINTA EDIZIONE DI AMERICAN MACHO BATTLE!

TOK TAK TOK TAK

COME VA, OGGI?

OGGI NON MI SENTO IN FORMA! MI FARÒ DARE UNA MANO DA SAPPHIRE...
UMM...

ECCO, LO SAPEVO! CI SIAMO TALMENTE ABITUATI AD AVERE GENTE TRA I PIEDI...
...CHE A RESTARE DA SOLI IL TEMPO NON PASSA MAI...

MA CHE DIAVOLO STO FACENDO? E' GIA' LA DODICESIMA TAZZA DI TE' CHE BEVO!
SONO SOLO UN FESSO!

SBAM

BELL-DANDY!
S-SI?

NOI... IO E TE... FINAL-MENTE...

QUIN-
DI...OH...
SIAMO
SOLI...

COSA..?
UGH!

MA
CERTO!
MALEDETTO
BANPEI!
QUINDI...
MI VERSI...
UN ALTRO
PO' DI TE'?

BUONA-
NOTTE...
BE',
BUONA-
NOTTE,
ALLORA!

森里屋

...NON
RIESCO
A DOR-
MIRE!
EC-
CO...

C-COSA DIAVOLO MI STA SUCCEDENDO?
TU TUM
TU TUM
STARE DA SOLO CON LEI M'IMPEDISCE D'ADDORMENTARMI?! EPPURE IO HO SONNO...

E COSÌ PASSAI LA NOTTE IN BIANCO... NON PENSAI NEPPURE UNA VOLTA...
...DI NON RIUSCIRE A CHIUDERE OCCHIO A CAUSA DELLE VENTI TAZZE DI TE'...

IL GIORNO DOPO...

SE L'ANNO PROSSIMO IL NOSTRO CIRCOLO NON AVRA' UN NUMERO SUFFICIENTE DI ISCRITTI ...
...FORSE VERRA' SCIOLTO!
TAP TAP TAP

COSA? MA SE ABBIAMO APPENA COMPRATO GLI ATTREZZI!
SOLO IL FATTO DI AVER COSTITUITO UN CIRCOLO DI SOFTBALL FEMMINILE E' PIU' DI...

EHI, MEGUMI!

MEGUMI... NON TI ANDREBBE...
...DI DORMIRE A CASA MIA, STANOTTE?

...DA QUANDO SIETE RIMASTI DA SOLI, IL TEMPO NON PASSA MAI...
IN BREVE...
...GIUSTO?

CHI, IO?
NON MI SEMBRANO PROPOSTE DA FARE ALLA PROPRIA SORELLA CON QUEGLI OCCHI INIETTATI DI SANGUE...
MANIACO!

MMM...

MA DAVVERO NON AVETE MAI FATTO NULLA INSIEME, FINORA?
M-MA CHE DICI?

COSA?!
DAVVERO?! NIENTE DI NIENTE?! MAI?!
CON TUTTO IL TEMPO CHE STATE INSIEME?!
STARAI SCHERZANDO!

OH, POVERO KEIICHI... FORSE TU NON PUOI... NON PUOI...
SIGH!
MA CHE T'INVENTI? NON SONO MICA IMPOTENTE!
DAVVERO?
CERTO, CAVOLI!

I VOSTRI RAPPORTI PERSONALI...
...SONO PROBLEMI CHE NON MI RIGUARDANO...

MA DOVETE CAPIRE CHE C'È ALTRO, OLTRE ALL'AMORE PLATONICO...
O ALMENO...
...IO LA PENSO COSÌ!

E SE BELLDANDY E`UNA PERSONA NORMALE, CREDO CHE LA PENSI COME ME!
ABBI FIDUCIA IN TE STESSO!

PERCIO` NON CHIEDERMI DI FARE IL TERZO INCOMODO!

E MI RACCOMANDO... USA LE DOVUTE PRECAUZIONI!
NON GRIDARE, STUPIDA!

MEGUMI AVREBBE RAGIONE...
...SE BELLDANDY FOSSE UNA RAGAZZA NORMALE...

MA IN EFFETTI NON LO E`... LEI E`UNA DEA...

CORAG-
GIO...
...FOR-
ZA...

DOPO-
DOMANI
TORNE-
RÀ URD...
DEVO
FARCE-
LA...

EHI,
BELL-
DANDY...

COSA TI
SUCCEDE?
TI HO CHIA-
MATO UN
SACCO DI
VOLTE...
AH,
SÌ...

SCUSAMI,
ERO SOVRAP-
PENSIERO...
DAVVE-
RO? MA HAI
IL VISO
ARROSSA-
TO...

THUP
OOPS!
ATTEN-TA!

SCUSA, HO PERSO L'EQUILIBRIO...

QUESTO VISO LEGGERMENTE ARROSSATO... QUESTI OCCHI UMIDI, COME SE CHIEDESSERO QUALCOSA...

OH, BELL-DANDY!
WOW
MA CERTO! ALLORA ANCHE LEI...
...E' UNA RAGAZZA NORMALE!

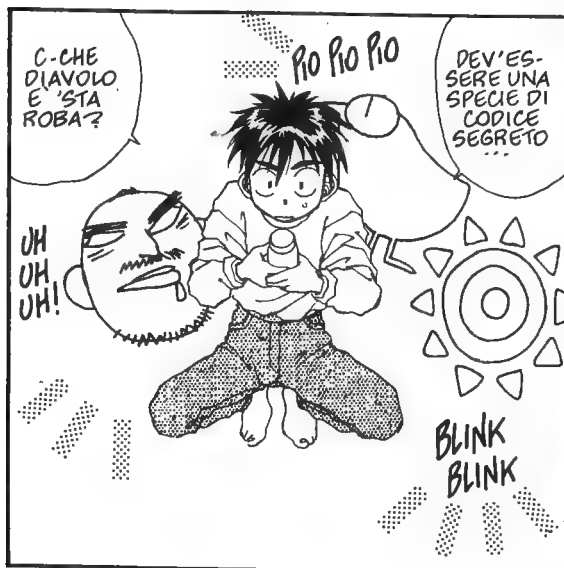
OH?
UH?

COSA TI SUCCEDE?
AAAH!
NNH...

N-NIENTE... HO SOLO UN PO' DI VERTIGINI...

RIENTRIAMO, PRESTO!
TU NON STAI BENE!

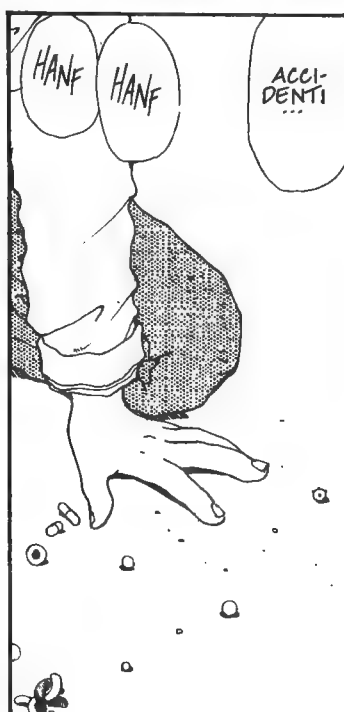
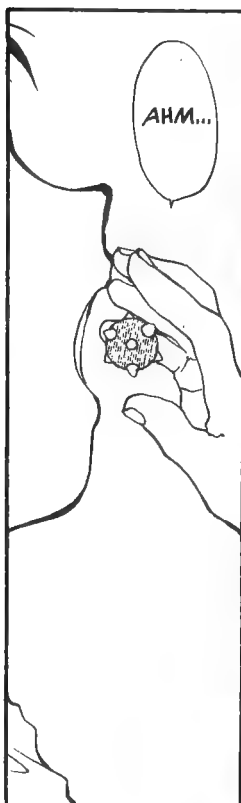
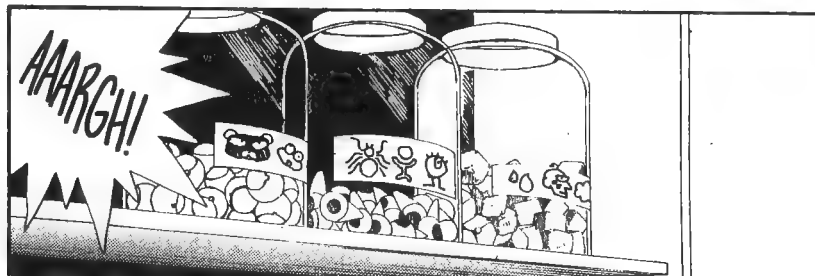
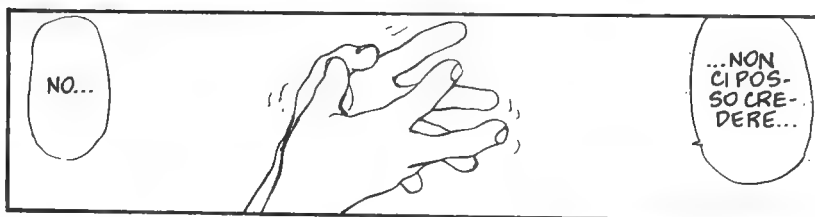
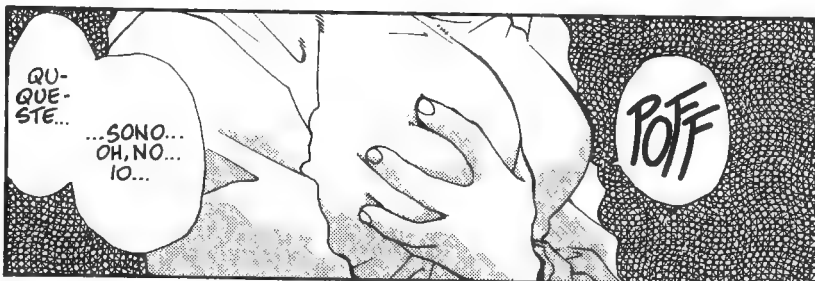
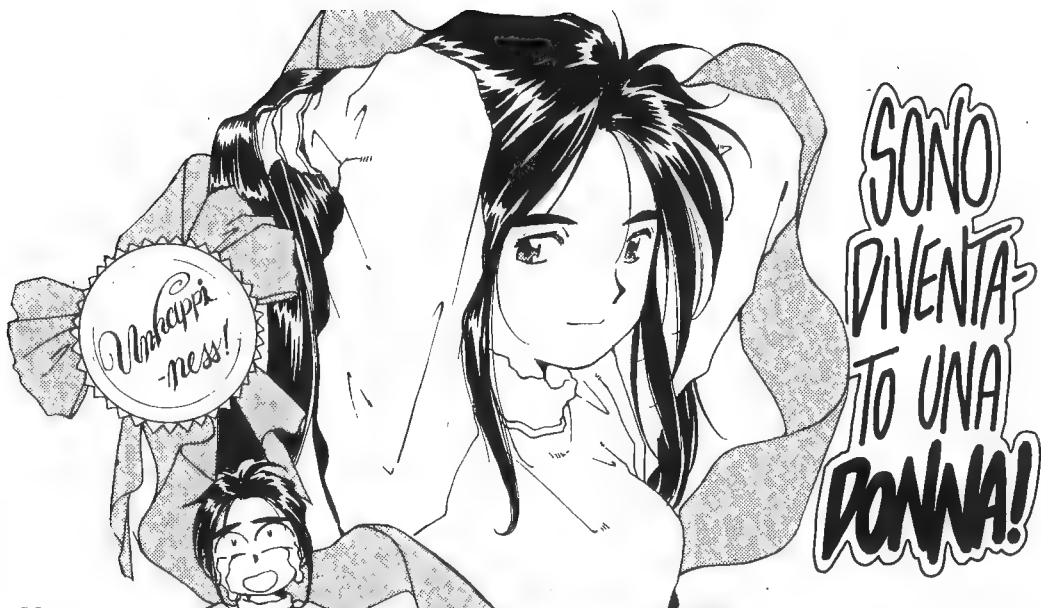
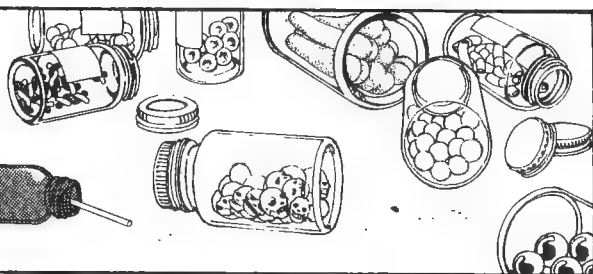
...LE MEDICINE DI VOI UMANI NON HANNO EFFETTO SU NOI DEE ...
NO, GRAZIE...
...BEVI QUESTO...
AVANTI...
CRIBBIO, CHE FEBBRE!
E' INCREDIBILE! COME PUO' AMMALARSI COSI' UNA DEA?
ECCO...
ALLORA NEMMENO IL DOTTORE PUO' ESSERE D'AIUTO...
OH, SE ALMENO CI FOSSE URD...
HM...
SEMBRA CHE STIA SOFFRENDO MOLTO... TEMO CHE SIA GRAVE...

...E GUAI A VOI SE VI VEDO RONZARE ATTORNO ALLE MIE POZIONI!

HO SOLO UNA SCELTA... PROVARLE!
TU TUM
FIUU...
NON MI E`SUCCESSO NIENTE...

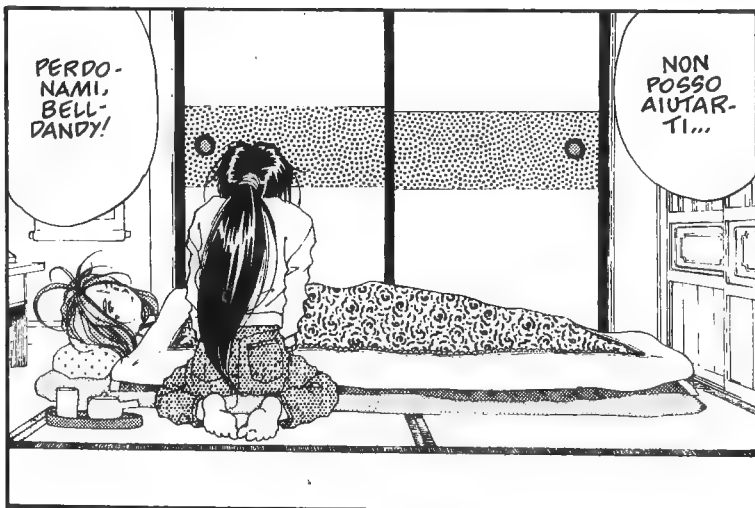
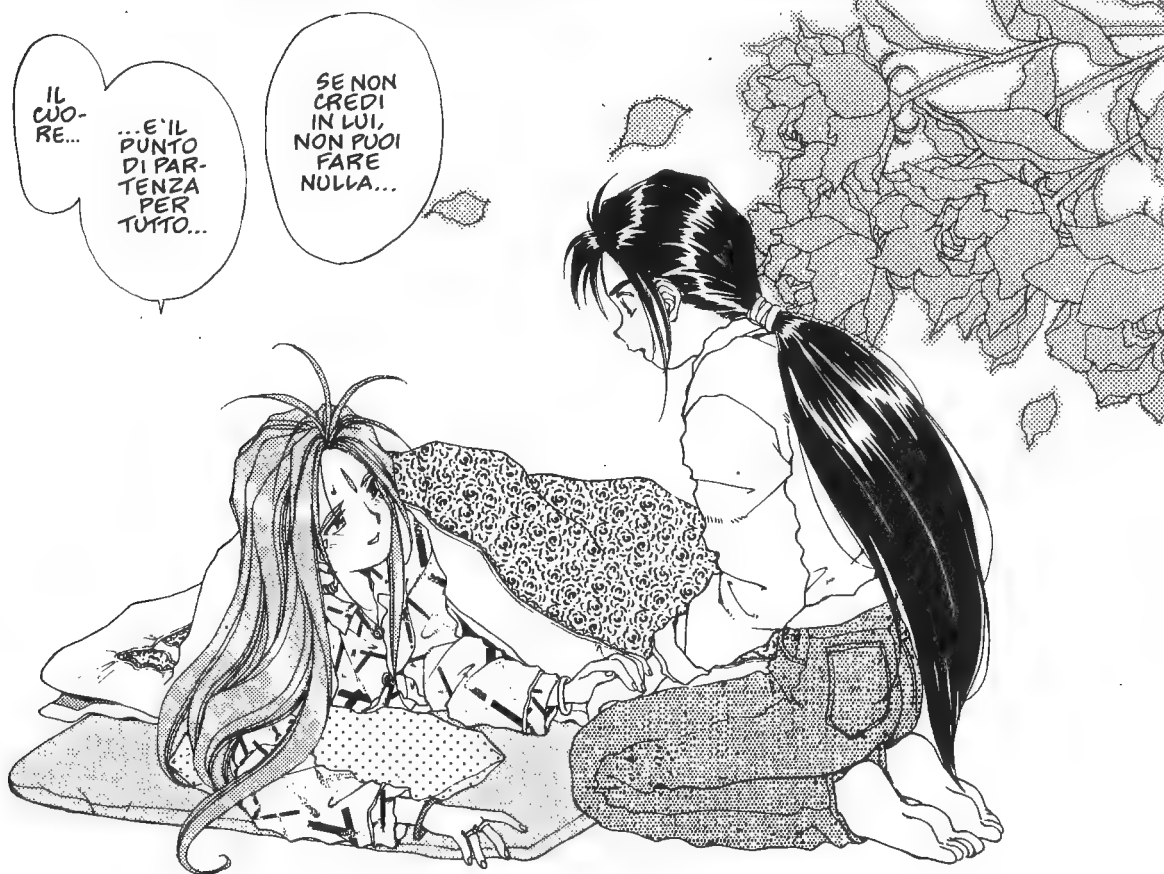
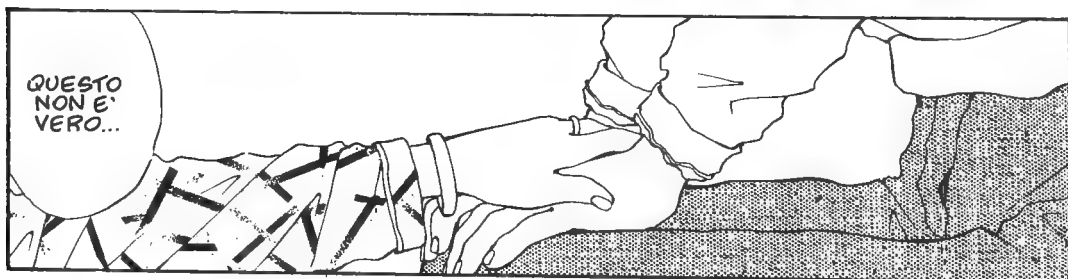
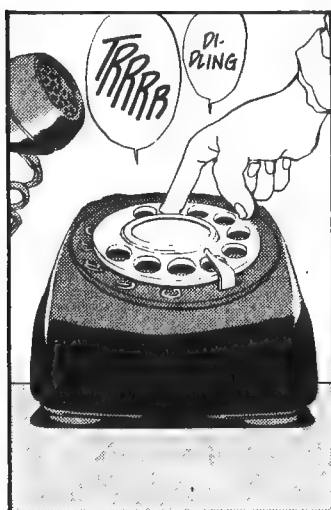
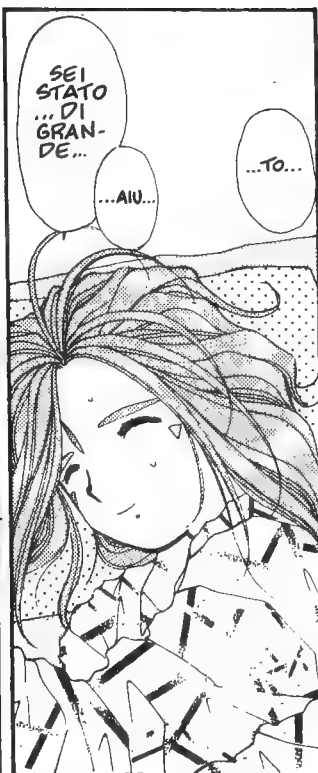
GLOM
SPRING
UH!

LA MIA TESTA...
ODDIO... CHE PRURITO!

MI SEMBRA D'IMPAZZIRE!
ARGH
GRATT GRATT

HANF
HANF
ACCIDENTI...

MA CHE RAZZA DI POZIONE ERA?!
BE', NON IMPORTA... SONO SOLO CAPELLI... BASTERÀ TAGLIARLI!
SE-CONDA POSSIBI-LITÀ!
AVANTI UN'AL-TRA!
AHM...
AAARGH!
NO...
...NON CI POS-SO CRE-DERE...
QU-QUE-STE...
...SONO... OH, NO... IO...
POFF

Unhappiness!
SONO DIVENTATO UNA DONNA!
BE: ALMENO...
...QUESTO C'E' ANCORA!
SONO SOLO TETTE...
Meno male!
It's Consoling
CONTINUAI A PROVARE POZIONI TUTTA LA NOTTE...
ARGH!
OOOH!
...ANCHE SE RISCHIAVO DI TRASFORMARMI COMPLETAMENTE IN UNA DONNA!?
MA PURTROPPO NON RIUSCII A TROVARE NIENTE DI UTILE...
PERDONAMI, BELLDANDY!
NON POSSO AIUTARTI...

QUESTO NON È VERO...

IL CUORE...
...È IL PUNTO DI PARTENZA PER TUTTO...
SE NON CREDI IN LUI, NON PUOI FARE NULLA...

E POI...
...LE TUE ATTENZIONI...
...MI HANNO DATO LA SERENITÀ, KEIICHI...
SEI STATO ...DI GRANDE...
...AIU...
...TO...
HMF!
TRRRR
DI-DLING
A16. CHI PARLA, PREGO?
M-MI SCUSI... HO SBAGLIATO!
DING
TRRRR
TRRR

PER FAVORE, PER FAVORE... MI SERVE L'AGENZIA DI SOCCORSO...

SOCIETÀ PULIZIE SPLENDOR... CHI PARLA?

SONO DISPOSTO A USARE ORA TUTTE LE RISERVE DI **FORTUNA** DELLA MIA VITA...

AVETE SELEZIONATO IL NUMERO DELL'**AGENZIA DE...**

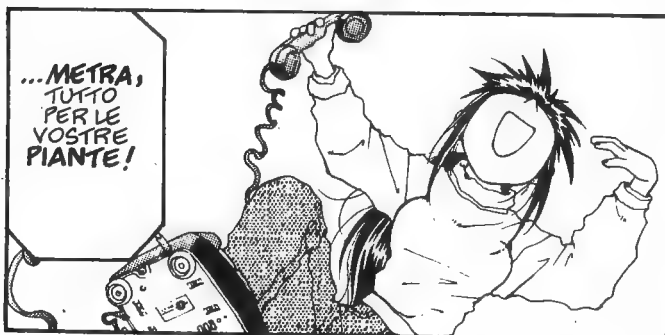
SÌ, PRONTO!

EMERGENZA STRADALE... QUALCHE PROBLEMA?

QUESTO NUMERO NON È ATTIVO...

BOLLETTINO NAUTICO... IL MARE...

CASA KIKUCHI... CHI È?

...**METRA**, TUTTO PER LE VOSTRE **PIANTE**!

MALEDIZIONE! SAREBBE QUESTA LA MIA RISERVA DI FORTUNA?

AGENZIA MATRIMONIALE D.E.A., PARLI PURE...

QUI FUJISHIMA... PRONTO?! **PRONTO?!**

CHE SORPRESA! MA COME DIAVOLO HAI FATTO A...?

NON E' FACILE METTERSI IN COMUNICAZIONE CON NOI... E PER TE E' GIA' LA **SECONDA VOLTA**...

BE', NON IMPORTA... OGGI ERA UNA GIORNATA FIACCA E NON SAPEVO COME PASSARE IL TEMPO...

NON NE POTEVO PIU'... BLA BLA...

...E ORA DEVO PURE RISPONDERE AL TELEFONO!

VUOI STARMI A SENTIRE, URD? BELLDANDY STA MALE!

DEV'ESSERE UNA RICADUTA... FORSE PER L'INCANTESIMO SCACCIA-DEMONI USATO CONTRO I NINJA*...

NORMALMENTE NON AVREBBE AVUTO PROBLEMI...

...MA STAVA FACENDO USO DEL BRACCIALE...

* VEDI **KAPPA** NR.48_KB.

ASCOLTA BENE QUELLO CHE TI DICO ADESSO... DEVI MISCHIARE... CON

...E POI AGGIUNGI FACENDO IN MODO CHE SIANO I DUE TERZI DEL COMPOSTO...
DOPO DI CHE, BRUCIA TUTTO USANDO UN FIAMMIFERO... HAI CAPITO?SOLO CON IL FUOCO DI UN FIAMMIFERO!

APPENA BRUCIATO, METTI QUEL CHE RIMANE IN UNA CAPSULA!
EHI, UN MOMENTO! QUANDO HO INGHIOTTITO MI SI SONO ALLUNGATI I CAPELLI!

CON IL I MIEI SENI SONO CRESCIUTI!
QUANTO SEI STUPIDO! HAI BEVUTO QUELLI SENZA ALCUN TRATTAMENTO?!
QUELLA ROBA DEV'ESSERE PRIMA MISCHIATA CON UN'ALTRA POZIONE...
...E COMUNQUE NECESSITANO DI UN TRATTAMENTO PARTICOLARE!

SENTI... CERCO DI TORNARE ENTRO DOMANI... KEIICHI?
MI SENTI?

PRONTO! KEIICHI?!

CHE SUCCEDE? C'E' STATA UNA CHIAMATA?

PENSA A COMPLETARE LE PRATICHE PER IL CAMBIO DI LICENZA, TU!

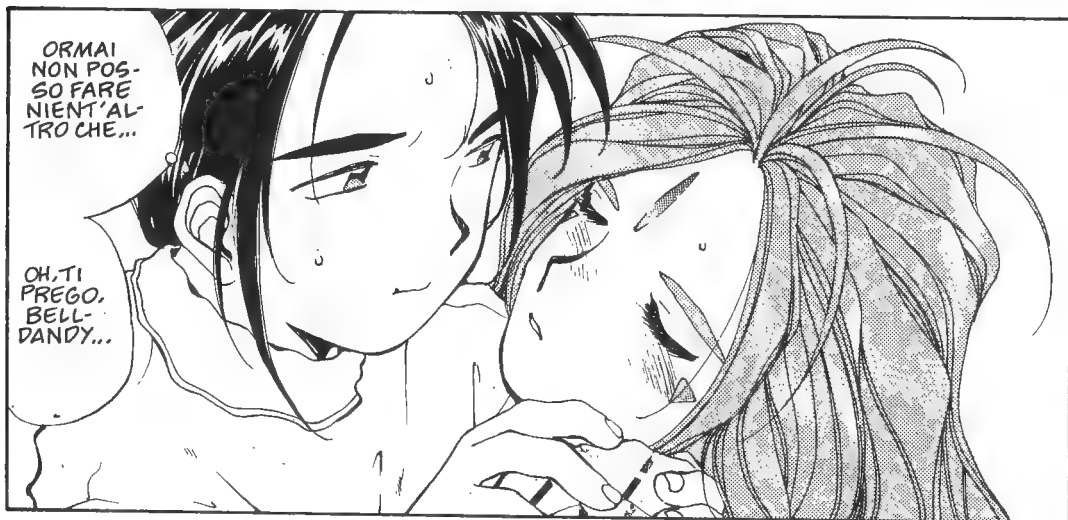
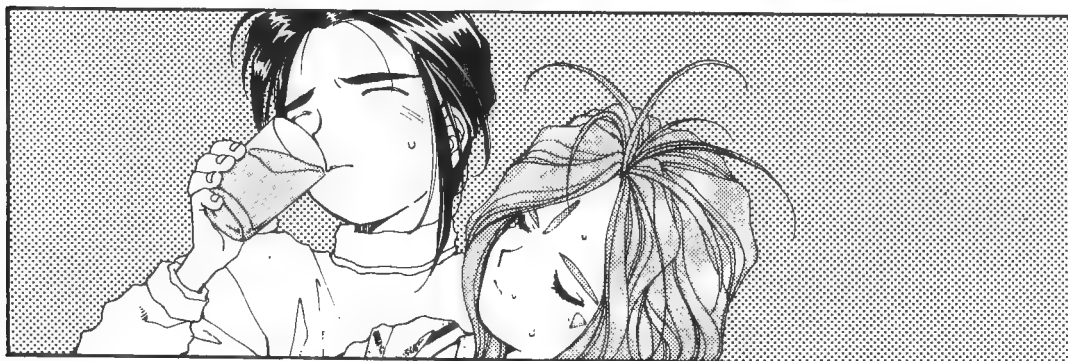
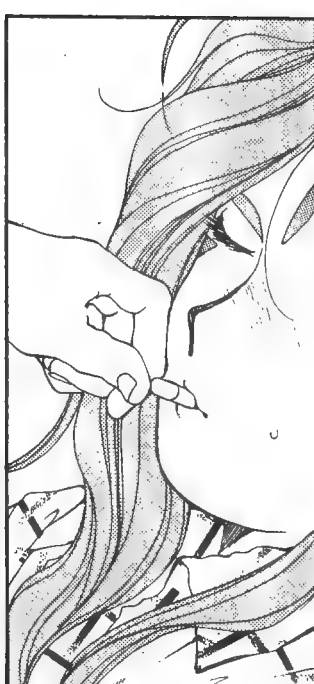
STAI CERCANDO DI ESCLUDERMI!

NON IMMAGINAVO CHE QUELLA ROBA AVESSE EFFETTI SUGLI ESSERI UMANI...

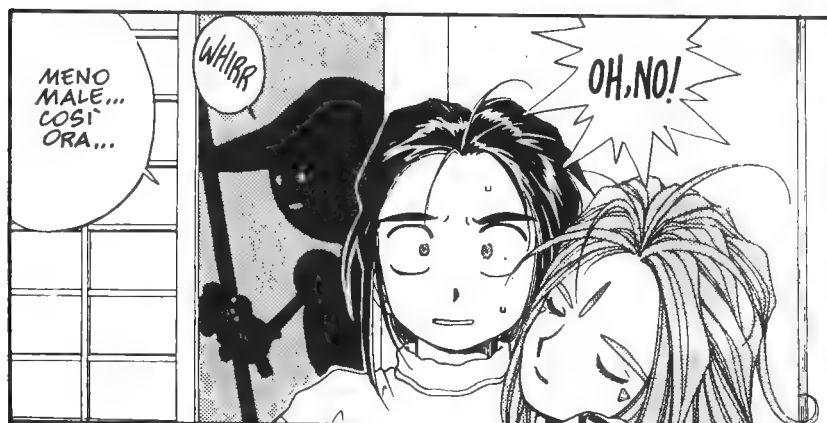
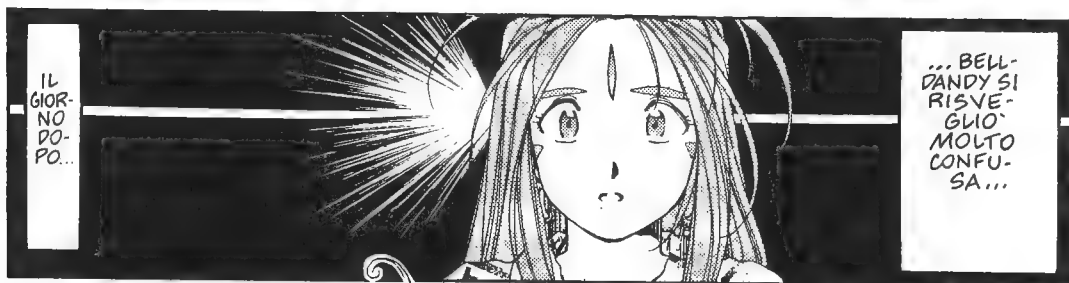
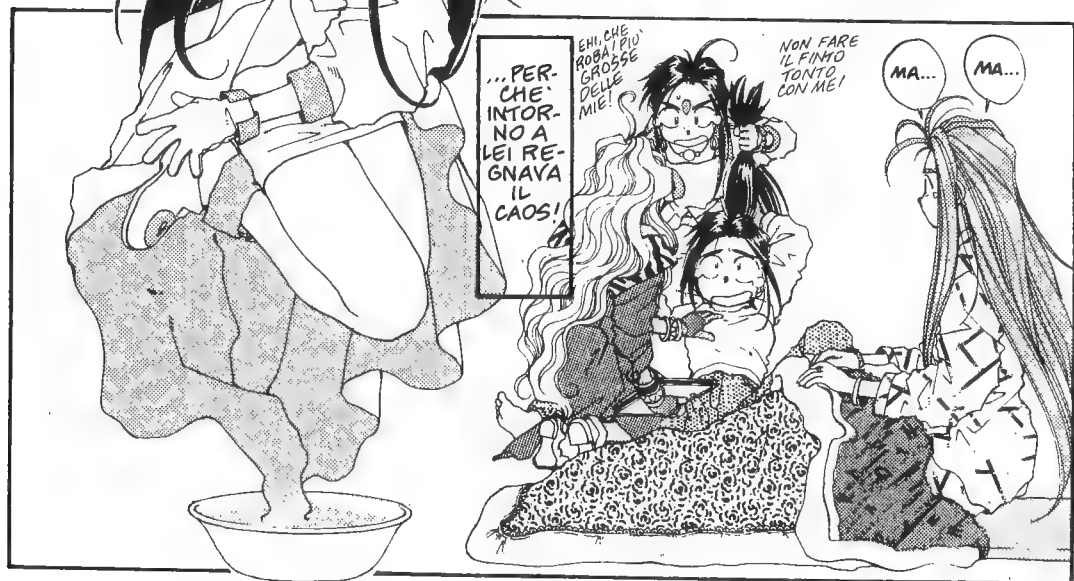
MEGLIO ANNOTARE...

TU MI STAI IGNORANDO!

ECCO, BELL-DANDY...
...LA MEDICINA E' PRONTA...

OH, NO... NON E' PIU' COSCIENTE...

ORMAI NON POSSO FARE NIENT'ALTRO CHE...
OH, TI PREGO, BELL-DANDY...

OH... QUESTA LUCE...

TIP
ATTACCO
ORDINARIO
ANTI-DEMONE
SPECIALE
FINALE
NO! FERMO, BANPEI!
FILE 1.

LO SAPEVO! HAI SUBITO L'ATTACCO SPECIALE DI BANPEI!
COSA LE HAI FATTO, BRUTTO PORCO?!
CO-COSA... MA CHE STAI DICENDO?
MANIACO

...PERCHÉ INTORNO A LEI REGNAVA IL CAOS!
EHI, CHE ROBA! PIÙ GROSSE DELLE MIE!
NON FARE IL FINTO TONTO CON ME!
MA...
MA...

OH, MIA DEA! - CONTINUA

GUN SMITH CATS di Kenichi Sonoda
CHAPTER 33 - LOST GAME

BASH
KTUMP
HAH!

THUD
WHISS
TUNK

BANG

BANG

BANG

CHAK

YAHA!

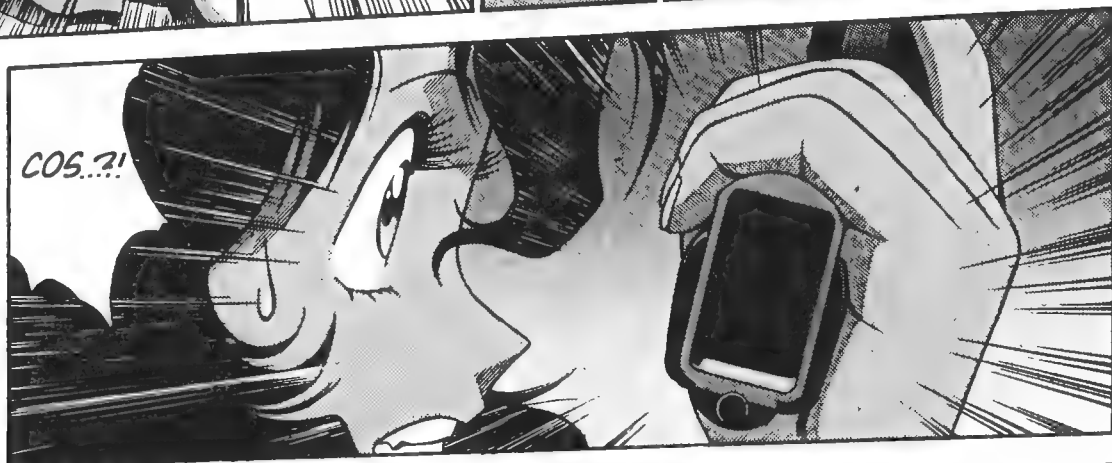
SWISS

THUD

OUCH!

THUMP
UGH...

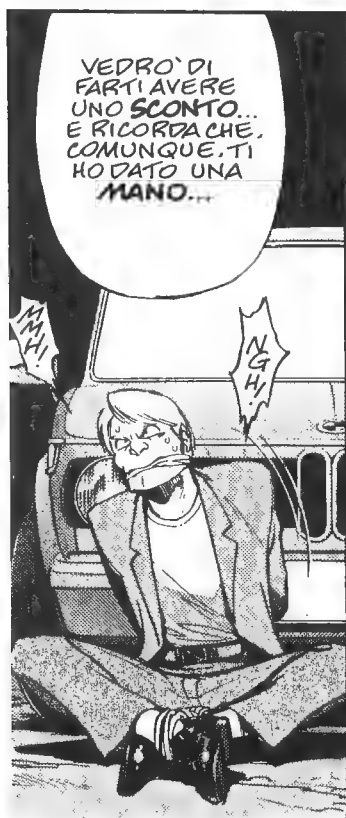
THUD
GRAB

COS...?!

ORA NON PUOI PIU` CONTARE SU NESSUN AIUTO...
TI RESTA SOLTANTO IL PROIETTILE CHE E` RIMASTO IN CANNA... COSA VUOI FARE?

OHI OHI,...
FRUSH
OH!
S-SCUSA ...TI HO FATTO ASPETTARE?
HO LA MERCE CON ME...

CARICA SUBITO RALLY E PORTALA VIA DI QUI!
PORTALA A CASA PRIMA CHE GOLDIE LA FACCIA FUORI!
IL TEMPO È SCADUTO DA UN PEZZO...

NON E' CHE AVEVI INTENZIONE DI USARMI COME **GUARDIA DEL CORPO,** CON LA SCUSA DELLA **MERCE** DA TRASPORTARE, VERO?

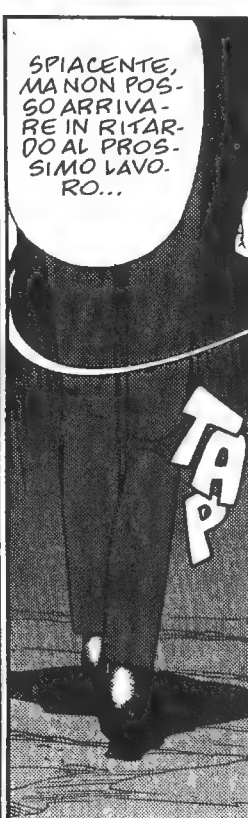
BE'! SAPPI CHE IN CASI COME QUESTI, IO MI FACCIO PAGARE **COMUNQUE**... IO ERO PRESENTE ALL'APPUNTAMENTO IN ORARIO...

VEDRÒ DI FARTI AVERE UNO **SCONTO**... E RICORDA CHE, COMUNQUE, TI HO DATO UNA **MANO**...

MMH!

NGH!

CI VEDIAMO!

ASPETTA, BEAN!

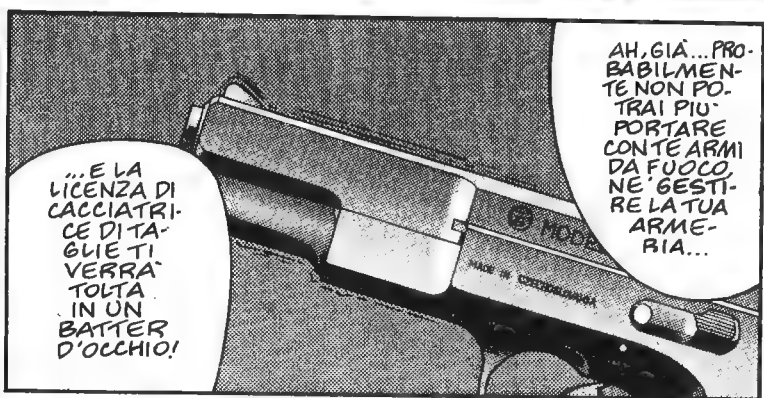
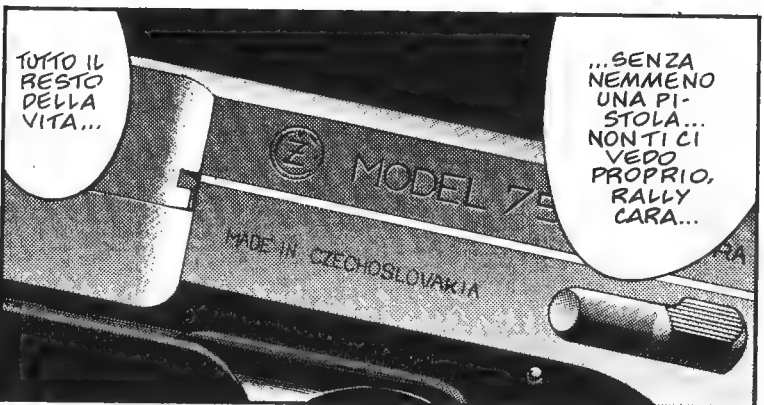
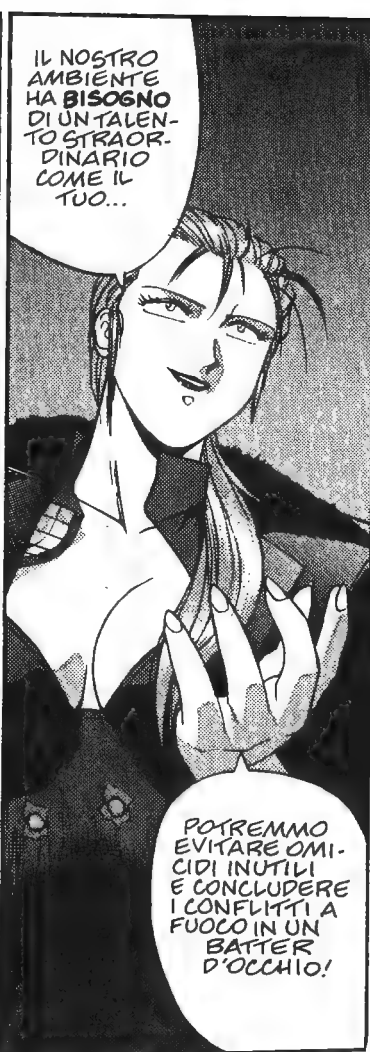
NON T'IMPORTA NEMMENO SE RALLY VERRÀ **UCCISA?!**

SPIACENTE, MA NON POSSO ARRIVARE IN RITARDO AL PROSSIMO LAVORO...

TAP

E POI...
...RALLY SA IL FATTO SUO!
PAT
AVANTI... COME HAI INTENZIONE DI SPENDERE QUEL PROIETTILE?

TI AVVERTO... INDOSSO UN CORSETTO ANTIPROIETTILE... E SOTTO L'EFFETTO DELLA COCAINA... PER FARMI FUORI...
...DEVI CENTRARE IL CUORE O LA TESTA!

POCO FA TI HO DIMOSTRATO CHE LA MIA MIRA È ANCORA PERFETTA...
...E NON M'INTERESSA PIÙ CHE TU SIA DISARMATA!

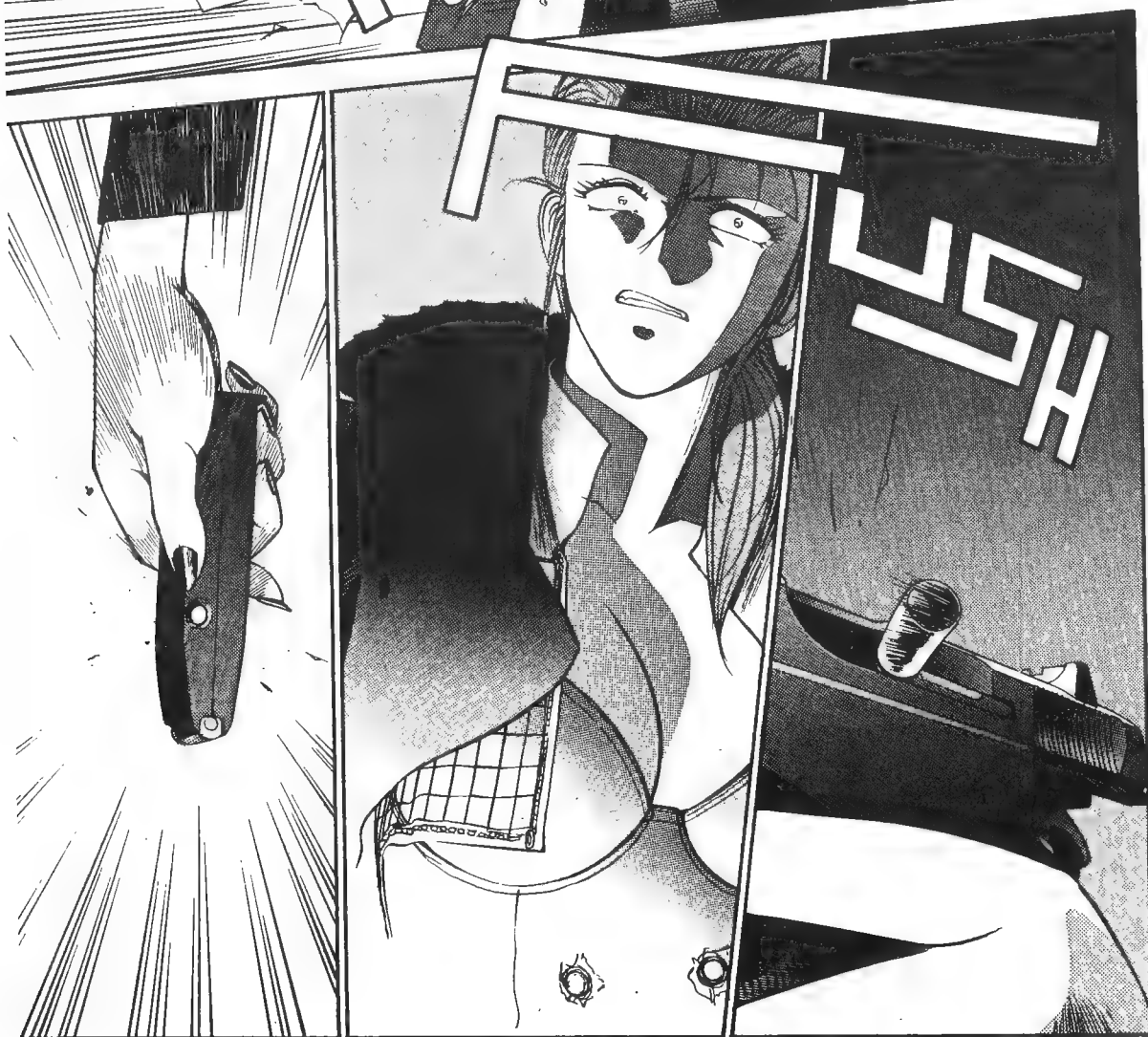
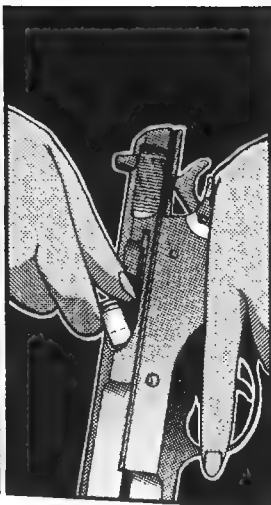
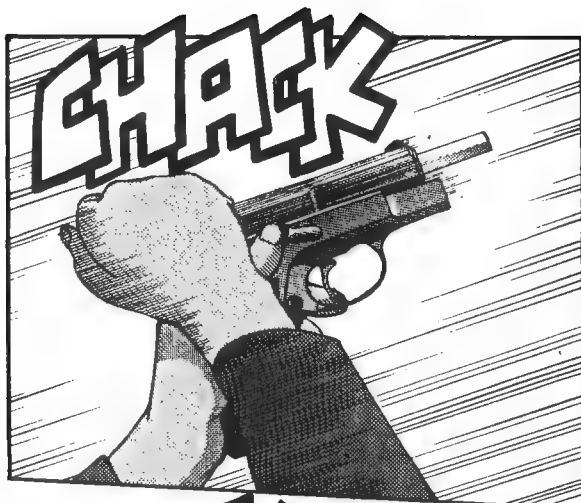
PREMI PURE IL GRILLETTO, ORA CHE SEI SOTTO L'EFFETTO DELLA DROGA...
E COSÌ CREDI CHE DA DOMANI POTRAI TORNARE ALLA TUA VITA NORMALE SEMPLICEMENTE UCCIDENDOMI?

AH, GIÀ... PROBABILMENTE NON POTRAI PIÙ PORTARE CON TE ARMI DA FUOCO, NÉ GESTIRE LA TUA ARMERIA...
...E LA LICENZA DI CACCIATRICE DI TAGLIE TI VERRÀ TOLTA IN UN BATTER D'OCCHIO!
TUTTO IL RESTO DELLA VITA...
...SENZA NEMMENO UNA PISTOLA... NON TI CI VEDO PROPRIO, RALLY CARA...
MODEL 75
MADE IN CZECHOSLOVAKIA

QUINDI, SE DEVI PROPRIO INFRANGERE LA LEGGE, PERCHÈ NON FAI IL **GRANDE PASSO** E NON TI **UNISCI A ME?**
TI GARANTISCO CHE POTRAI SPARARE **A CHIUNQUE** E **QUANDO VUOI**, SENZA NESSUNA INIBIZIONE...

IL NOSTRO AMBIENTE HA **BISOGNO** DI UN TALENTO STRAORDINARIO COME IL TUO...
POTREMMO EVITARE OMICIDI INUTILI E CONCLUDERE I CONFLITTI A FUOCO IN UN BATTER D'OCCHIO!

IO...
FLIP

BANG
FUSH

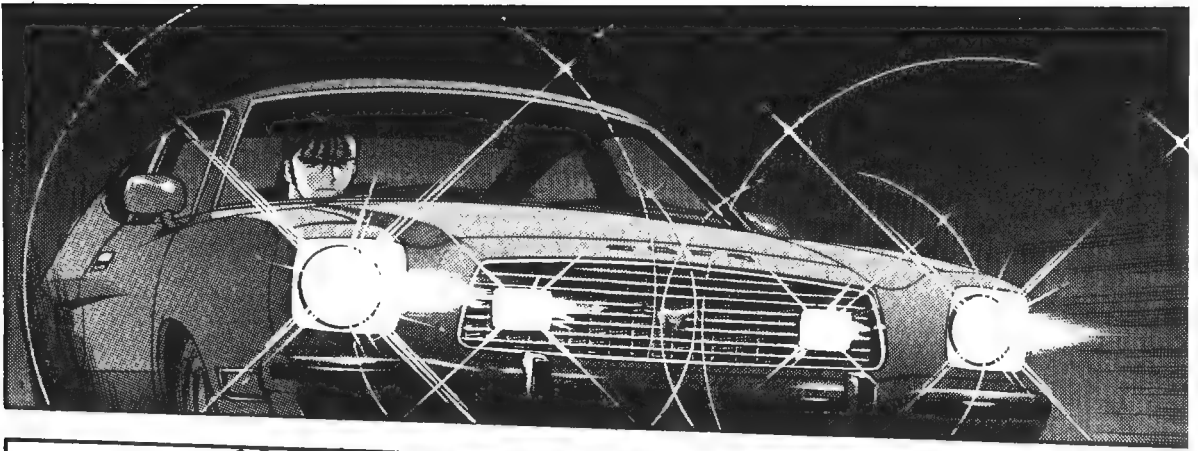
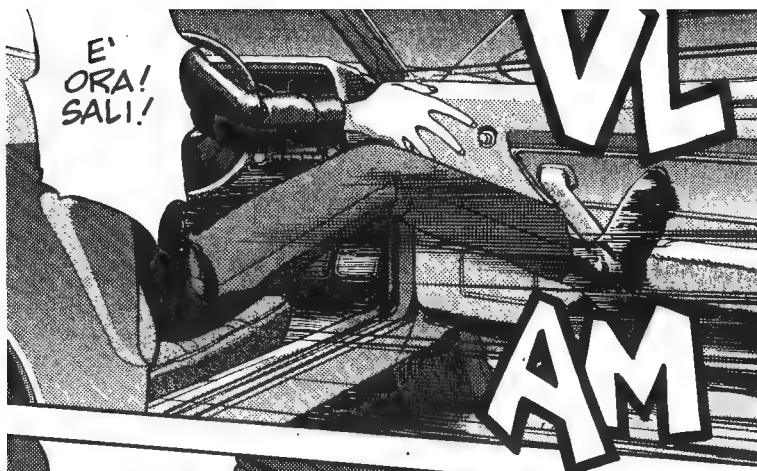
BOOM
URGH!
TLINK
WHYA

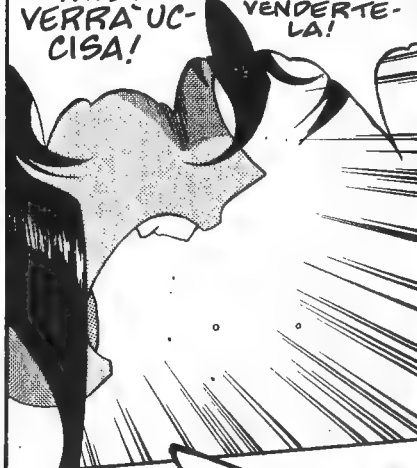
CHACK

CHAK

OGNI VOLTA CHE PREMO IL GRILLETTO C'È UNA RAGIONE PRECISA!
NON SONO UNA CHE VA IN GIRO A SPARARE COME UNA PAZZA! IO HO DEI PRINCIPI!
BENE... E ALLORA COSA FARAI DI MISTY?
TI RICORDO CHE QUELLA DOLCISSIMA RAGAZZA È ANCORA NELLE NOSTRE MANI...
SE L'OSTAGGIO SARAI TU, GOLDIE... CREDO DI ESSERE IN GRADO DI OTTENERE QUALSIASI COSA!
AVANTI! SALI SULLA MIA FORD SIERRA!

EHI...
...SAI CHE ORE SONO?
HEH...
WRRRR
COS..?!
WRDOO
FORD
USS ENT
KREE

BEAN?!!
SKREEEHK
GNIIIIK

E' ORA! SALI!
VLAM
OTTIMO!
NO, BEAN! ASPETTA!
TAP
GRAB
SWISH
TUMP!

HAI AVUTO TUTTE LE OCCASIONI DEL MONDO PER SPARARLE! ORA NON VENIRE A INTERFERIRE COL MIO LAVORO!

DEVO PRENDERLA COME OSTAGGIO O MISTY VERRÀ UCCISA!

MI DISPIACE, MA FINCHÉ SI TROVA SULLA MIA AUTO, GOLDIE È UNA MIA CLIENTE E NON POSSO VENDERTELA!

QUESTA È LA PRIMA REGOLA DI OGNI CORRIERE!

SLAM

BEAN!

SKREEK

WHAM

VROOOM

USS ENT

POOPEEPOO

DUE AUTO ANCHE ALL'USCITA OPPOSTA!
WRROOM
LE NUMERO VENTI E VENTITRE' SONO ARRIVATE ORA!

VOI BLOCCATE IL CANCELLO IN QUESTO PUNTO!

SONO ARRIVATE ANCHE LE AUTO DELLA POLIZIA...
GRUNT!

ALLACCIATI LA CINTURA! DOVRO' FARE QUALCHE MANOVRA UN PO' BRUSCA!
BEAN!
...E TUTTO PERCHE' AVETE SPARATO COME DEI PAZZI FINO A POCO FA, IN QUEL CIMITERO!

NON SAPEVO CHE TU CONOSCESSI RALLY!
PERCHE' ME L'HAI TENUTO NASCOSTO?!
PERCHE' NON FA ALCUNA DIFFERENZA!
CHAK

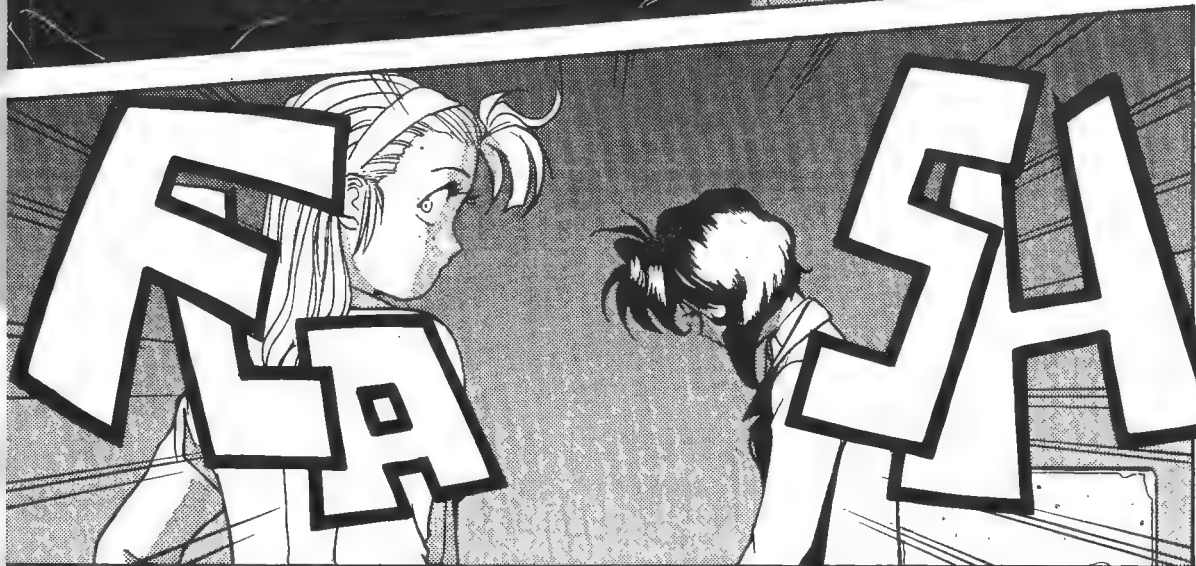
KREE
WROOOO

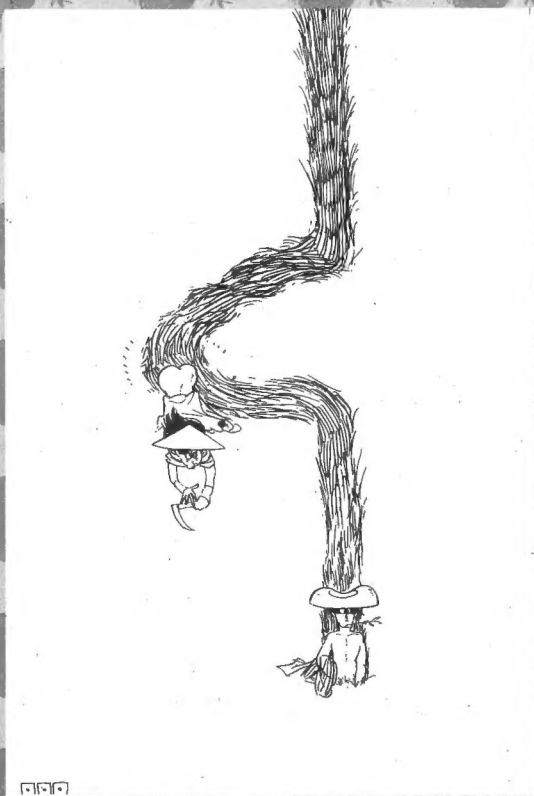
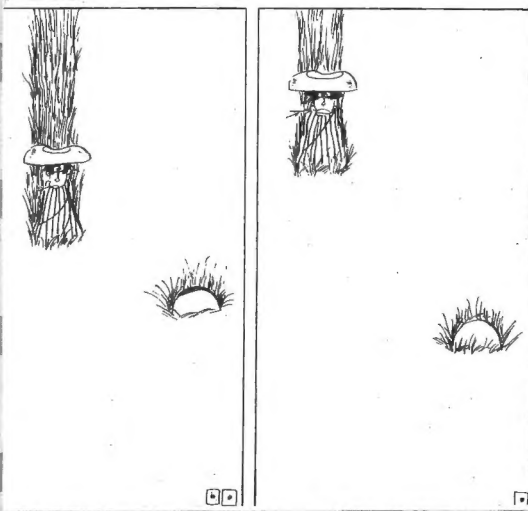
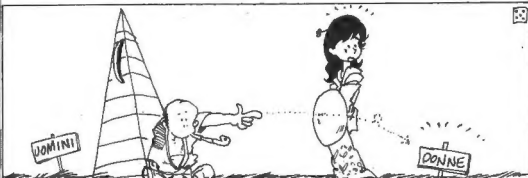
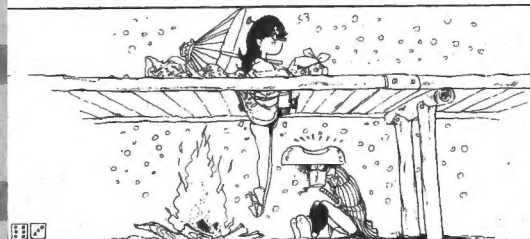
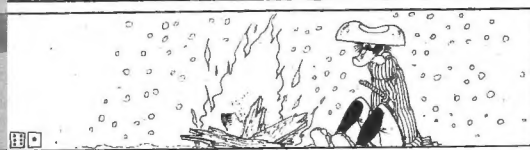
SI E' SPOSTATA!
NON AVRA' INTENZIONE DI SALTARE L'INFERRIATA SFRUTTANDO IL PENDIO?!
EPPURE NON CI SONO ALTRE USCITE!

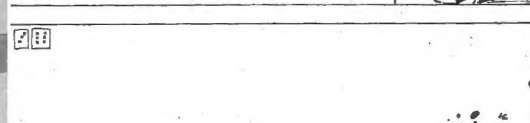
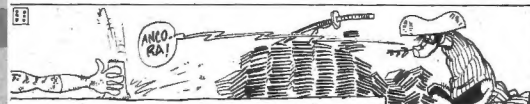
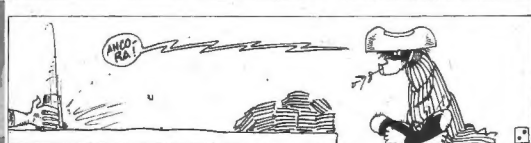
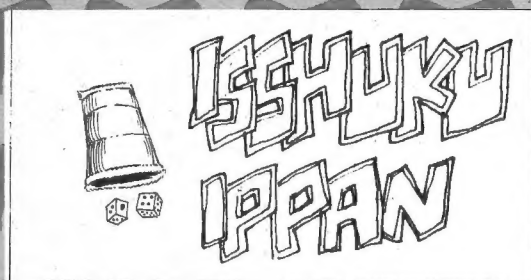
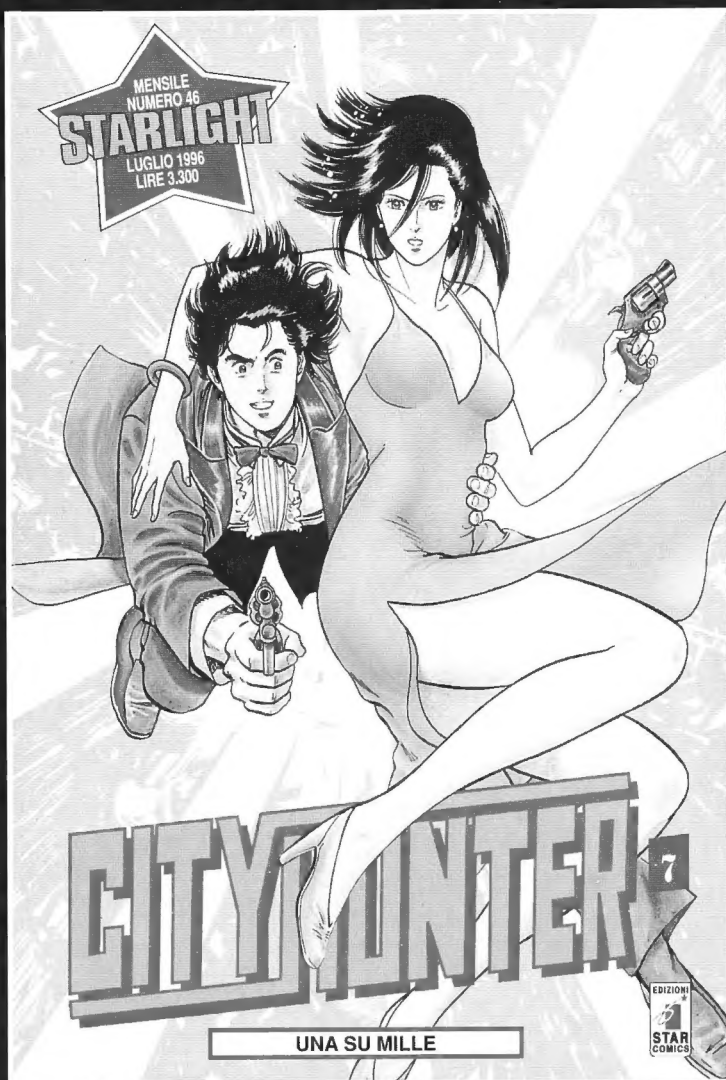
NON E' POSSIBILE!
E' TROPPO ALTO! NON PUO' RIUSCIRCI!

NON ABBIAMO VIA D'USCITA!
HAH!
CALMA!!!
ORA CAPIRAI PERCHE' VALE LA PENA SPENDERE DENARO CON ME!
WROOM
OH?
QUI AUTO VENTI! VIENE VERSO DI NOI!
WRRROM
WROOOOM
WHOOSH
FORD
USS ENT
SKIP

CR
H
USS ENT
POLICE 8795
ILLINOIS
M080 418
KR-ONK
AAAH!
POPE
WRO...
THUD
OH...
FORD
USS ENT
KRK
RALLY!

MISTY... MISTY VERRÀ UCCISA...
...PER COLPA MIA...
MA CHE DICI, RALLY?!

FLA SA

GUN SMITH CATS - CONTINUA

ISSHUKU IPPAN di Monkey Punch

ISSHUKU IPPAN *di Monkey Punch*

In principio era Go Nagai
e dai televisori non uscivano
solo video girl!
ATTENZIONE!!!
LA PRIMA EDIZIONE, A TIRATURA LIMITATA, CONTIENE UN POSTER A COLORI ED È ABBINATA A UN INCREDIBILE CONCORSO!
IN PALIO 3 DISEGNI CON DEDICA DI GO NAGAI E 80 FOTOGRAMMI ORIGINALI DELLA PELLICOLA DEL FILM!
(scade il 30/11/96)
Molti anni prima del capolavoro di Masakazu Katsura, il televisore di un altro studente sfornava la sensuale demonessa Mefisto Dance e il suo lascivo collega Ofisto Bazooka.
Costoro trascineranno il povero Hanappe e la sua famiglia in un diabolico turbine di erotismo, violenza e humor demenziale.
Solo le geniali menti di Go "Devilman" Nagai e di Kazuo "Crying Freeman" Koike potevano creare questo film IMPERDIBILE!!!
HANAPPE BAZOOKA
DI 10010 - 50 min. - L. 39.900
vietato ai minori di anni 14
SU VIDEOCASSETTE
DYNAMIC
ITALIA
Casella Postale 6164
40138 BOLOGNA Roveri
©&© 1992 KAZUO KOIKE & GO NAGAI/DYNAMIC PLANNING-CROWN
100% Go Nagai 100% Go Nagai